IN ALLEGATO UN DVD ROM DEMO DA 8 GB E IL GIOCO COMPLETO

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

METRO 2033

IN ITALIANO

TOP GAMES!

GAMESVILLAGE.IT - Luglio - n°195 - Edizione DVD - € 8,90

RECENSITO!

MAX PAYNE 3

Poca Fiction e molto Pulp per l'inarrestabile Max!

RECENSITO!

DiRT SHOWDOWN

Speronamenti a tutta velocità, nel gioco di guida di Codemasters!

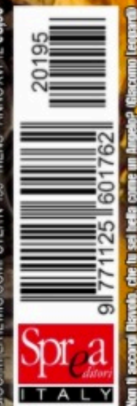
INOLTRE...

12 giochi recensiti tra cui
- Sniper Elite V2
- Real Warfare II
- Le Crociate del Nord
- Street Fighter X Tekken
- TERA

RECENSITO!

DIABLO III

Meglio regnare su PC che servire in Paradiso!



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

Diablo III

46 Un altro gioiello firmato dai maestri di Blizzard!

92 GIOCO COMPLETO!
METRO 2033
Un FPS imperdibile, ambientato in una Mosca del futuro devastata dal conflitto nucleare!

88 ESPLORA E GIOCA
Oltre al demo sottotitolato in italiano di *The Book of Unwritten Tales*, nel DVD troverete *The Dame in Black Case* e molti altri contenuti aggiuntivi.



DiRT Showdown - pag.58


Dead Space 3 - pag. 20

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE





QUESTO MESE GMC PARLA DI

Le prove di questo mese


Street Fighter X Tekken - pag. 74

www.gamesvillage.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

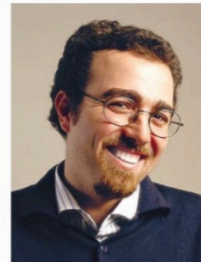
TOP GAMES!

Acquistando una copia di Giochi per il Mio Computer TOP GAMES, oltre alla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, sempre aggiornata e pronta a informarvi su tutte le novità del vostro hobby preferito, avrete anche un capolavoro tutto da gustare e a un prezzo eccezionale. I titoli più famosi, originali e rappresentativi di ogni genere videoludico vi accompagneranno, di mese in mese, dandovi modo di appagare la vostra sete di divertimento e di ampliare i vostri orizzonti, certi di giocare sempre il meglio. Allegato a questo numero di GMC TOP GAMES trovate *Metro 2033*, l'eccezionale sparatutto in prima persona post-apocalittico tratto dall'omonimo romanzo di Dmitry Glukhovsky. Affrontate l'inverno nucleare, tentando di sopravvivere ai temibili Tetri e ai brutali fuorilegge che imperversano all'interno della metropolitana di Mosca. Non perdete tempo, dunque, e gustatevi questo FPS tecnicamente fenomenale.



Per seguirci sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).

E se domani...



Le scadenze editoriali, questo mese, ci hanno messo nella strana situazione di poter assistere all'Electronic Entertainment Expo 2012, la fiera di settore più importante dell'anno per i videogiochi, ma di non riuscire a mandare in stampa lo speciale in cui raccontiamo le impressioni dei nostri inviati.

Non tutti i mali vengono per nuocere. Sappiamo che molti lettori avranno seguito l'evento minuto per minuto su GamesVillage.it, dunque cogliamo l'occasione per ragionare su quanto visto a Los Angeles a bocce ferme, lontani dai clamori e dai bagni di folla. L'appuntamento è perciò rimandato al prossimo numero di GMC, in cui troverete l'articolo fiume con tutti i giochi da non perdere, da qui alla fine dell'anno e nel 2013. Ciò non toglie che qualche anticipazione sia presente anche nelle pagine che seguono, e che un'idea di massima ce la siamo fatta, seguendo le conferenze e rincorrendo le notizie. Negli annunci, o nella loro assenza, abbiamo colto un E3 un po' stanco. È stato come se le grandi case sapessero di non poter mancare all'appuntamento pur avendo già detto tutto in precedenza, nella paura che i loro titoli "strategici" venissero soffocati dalla concorrenza. Ne è conseguita una fiera delle novità in cui sono mancate proprio le novità.

Intendiamoci: i giochi c'erano, ci sono e ci saranno. Avremo modo di divertirci in compagnia di numerosi eroi cui siamo ormai molto affezionati e di immergerci ancora in serie che ci hanno emozionato, abbiamo visto le meraviglie dell'Unreal Engine 4, ma gli annunci col botto, quelli per cui si attendeva, appunto, l'E3, sono stati pochi. Tra questi, *Watch Dogs* di Ubisoft ha catturato la nostra attenzione e suscitato del vero entusiasmo. State pur certi che ne parleremo diffusamente in futuro.

Restano delle domande. Il nostro hobby preferito sta affrontando una crisi creativa? La spietata legge del mercato soffoca le cosiddette "proprietà intellettuali" (termine che trovo vagamente inquietante)? Il meraviglioso mondo dei videogiochi non è l'isola felice che qualcuno immaginava, non è solo una nuova forma di "arte per l'arte". Non è un'isola, innanzitutto: risente di ciò che gli accade intorno e reagisce di conseguenza. La scommessa, visti i tempi, è riuscire ad azzeccare la formula per garantirsi la sopravvivenza. In un sistema in veloce evoluzione (o involuzione, come sostiene qualcuno), dove le soluzioni ai problemi non sono più così chiare come in passato, il ripetere all'infinito le stesse formule assodate culla nell'illusione di potercela fare giorno per giorno, ma pagherà sul lungo periodo?

Evoluzione e sopravvivenza vanno a braccetto. In natura hanno a che fare con piccole mutazioni casuali. E nei videogiochi? Come si può avanzare sulla strada del progresso senza sostenere quelle "mutazioni casuali" che chiamiamo nuove idee?

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO METRO 2033



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

La POSTA in gioco

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@sprea.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili) botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu (per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware) schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 81 e all'indirizzo Internet: www.giochiperilmiocomputer.it

Il tema di questo mese sembra essere il libero arbitrio. Dal finale di Mass Effect 3 ai bivi di The Walking Dead, ci si chiede quanto peso debba avere l'atto creativo di sviluppatori e sceneggiatori e quale ruolo ricoprano le aspettative e la volontà degli utenti. Voi cosa ne pensate? Meglio una storia bell'e finita o poter decidere la piega da far prendere alla vicenda? A quanto pare, la risposta non è così scontata.



GIOCO PERDUTO Una colorata variante di *Qix*, con un pizzico dello stile di *Geometry Wars*.

GIOCO PERDUTO

Ciao ragazzi,
ho bisogno di un aiuto! Sto cercando un gioco che avete allegato in versione demo in un numero alla fine degli Anni '90, purtroppo non ricordo il nome. Era un semplicissimo arcade, sullo schermo nero c'erano alcuni puntini colorati che rimbalzavano o alcuni serpenti (tipo *Snake*) che si spostavano in maniera più o meno casuale. Si doveva controllare una specie di navicella che si muoveva sullo schermo e lasciava dietro di sé una linea bianca. Se la linea riusciva a racchiudere una regione di spazio, questa si colorava, se invece veniva intercettata da uno dei puntini o dei serpenti, si perdeva una vita. Il livello era completato quando una certa percentuale di schermo era colorata. Spero di essermi spiegato. La musica era stupenda. Sapete aiutarmi?

Giovanni

> "Noi ragazze siamo maggiormente attratte da un tipo di gioco più inquadrato"
>
> da Questione di genere – Hanna

Ciao Giovanni,
è molto difficile risalire con esattezza al gioco cui fai riferimento, ma dalla descrizione mi sembra che si tratti di una probabile variante di *Qix*, lo storico titolo di Taito sviluppato all'inizio degli Anni '80. In *Qix*, la "navicella" era un semplice rombo rosso e i nemici (gli Sparks e il Qix del titolo) erano rappresentati da forme geometriche e astratte. Come puoi immaginare, un concetto di gioco così semplice ed efficace ben si è prestato alla realizzazione di varianti e cloni più o meno riusciti. Quello più recente, per esempio, è *Lightfish* del team indipendente Eclipse Games e puoi acquistarlo su Steam a poco meno di cinque euro (**store.steampowered.com/app/116120/**). Naturalmente, le dinamiche e la grafica sono state aggiornate e rese più complesse, ma l'ispirazione iniziale è la stessa. Se, invece, vuoi provare il gioco originale, è sufficiente una ricerca veloce su Google per trovare un sito che ospita una versione in flash di *Qix*.

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

FAR CRY 3

Pronti, via ed è subito il momento di un giocone coi fiocchi, che funziona alla grande per aprire la rassegna mensile dedicata al **Forum** di **GamesVillage.it**. Nel **Thread** "Primo trailer di *Far Cry 3* in Computer Grafica", il nostro amico tornado89 ci presenta: Il primo video del prossimo *FC 3* in uscita quest'anno a settembre: **www.youtube.com/watch?v=djyNNBVpRpc**. Le reazioni sono numerose. Apriamo con Tiabhal, secondo il quale: Il problema è sempre quello. Bello il trailer, bello il video postato mesi fa con il gameplay iniziale, ma se poi si rivela un *FC 2* con ambientazione su un'isola e, magari, con i classici DRM Ubisoft, lo salto anche se fosse un capolavoro. Anche The Bonecraker non pare entusiasta: Ancora foreste, spiagge e cioccolatini. Non possono trovare una location diversa? Un tono più pacato e aperto lo troviamo nelle parole di Bosj, secondo il quale: La location è l'ossatura stessa del gioco (si intitola *Far Cry*, su, non si può mica ambientarlo a Tokyo). Più che altro, spero che, almeno la terza volta, azzecchino il gameplay e non mi facciano crepare l'avatar perché scendo le scale di corsa. E spero anche che non mi mettano scimmiette OGM.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Questione di "genere"

Carissima Nemesis, sono una ragazza videogiocatrice come te e ti scrivo per conoscere il tuo parere su un argomento che mi trova spesso in disaccordo con la maggior parte dei miei amici. Capirai bene che i miei colleghi giocatori maschietti vanno pazzi per *GTA*, non solo per le belle figliole che lo popolano, ma soprattutto perché offre loro una grande libertà di azione. Insomma, adorano i cosiddetti sandbox game e passano le ore a giocare a *Minecraft*... mai come in questi casi il termine "sandbox" mi pare appropriato: sono felici come bambini perché possono andare in giro a fare quello che gli pare, senza dover seguire una trama o un obiettivo. Non so, ti sembra un discorso sessista il mio, se dico che forse noi ragazze siamo maggiormente attratte da un tipo di gioco più inquadrato, con regole e una storia da seguire? Prendiamo le avventure grafiche, per esempio. A mio avviso è un genere capace di esercitare un certo fascino sulle ragazze e, se ci pensi bene, ciò che spinge a giocarlo è principalmente una cosa: il voler scoprire come prosegue la storia. Le avventure punta e clicca non sono altro che un libro che, per essere sfogliato, richiede di pagina in pagina la risoluzione di un enigma. Non ci sono nemici da eliminare, strategie o momenti in cui ci si deve inventare soluzioni alternative. Occorre scovare il modo per far procedere la storia e ciò avviene scoprendo quell'unico indizio o quell'azione necessari per innescare l'evento successivo.
Sembra un po' la fiera del luogo comune, lo so, ma un discorso simile può valere anche per i puzzle game. Ci sono delle regole più o meno semplici da seguire, basta farlo e il gioco è servito, ed è piacevole proprio perché quelle regole esistono e non c'è necessità di aggirarle. Al di là delle speculazioni un po' sessiste che, lo ammetto, sono state la miccia delle mie riflessioni, mi chiedo anche quanto sia importante concedere ai giocatori la libertà di fare un po' quello che gli pare. Il gioco deve semplicemente dare all'utente gli strumenti per crearsi una propria esperienza o deve proporre un pacchetto completo con un inizio e una fine, in cui tutto è già stabilito? Dove sta il divertimento, nello scoprire cosa ci aspetta o nella libertà di azione?

Hanna



Il tripudio del sandbox game e della filosofia indie è *Minecraft*.

Cara Hanna,
forse queste domande non sono quelle giuste. Non credo che un gioco *debba* proporre necessariamente due cose che si escludono l'una con l'altra. Il divertimento, in certi casi o forse addirittura nella maggior parte di essi, consiste, piuttosto, "nello scoprire cosa ci aspetta grazie alla nostra libertà di azione". Per questo si tende a guardare ai sandbox game come a un genere interessante e ricco di spunti. *Minecraft* è già un discorso più estremo rispetto a *GTA*; più che un gioco, è quasi una sorta di kit di sviluppo messo in mano agli utenti. Anche le avventure grafiche più belle, se ci pensi bene, non sono poi così impermeabili al libero arbitrio. Hai ragione quando dici che si prosegue nella storia per vedere come va a finire, ma se l'esperienza si riducesse solo a questo, allora ci troveremmo di fronte a un punta e clicca un po' noioso e senza la minima ironia. Se ti piace il genere, ricorderai facilmente che i momenti più divertenti di molte avventure sono quelli in cui si prova a utilizzare gli oggetti in maniera insolita e si ottengono risultanti esilaranti o, con somma sorpresa, ci si accorge che era proprio l'azione giusta da fare.
Penso che in un buon gioco debbano convivere libertà e regole in maniera equilibrata, per garantire un'esperienza non troppo dispersiva ma anche per farci sentire partecipi in maniera attiva. Prendi *The Walking Dead* di Telltale: dobbiamo ancora vedere come si evolverà la cosa, ma al suo primo episodio ha mescolato con cura una trama che si sviluppa su binari abbastanza rigidi con la possibilità di decidere quali personaggi far vivere o morire...

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

APPUNTAMENTO SUL CAMPO

Il **Forum** di **GamesVillage.it** è il posto giusto per trovare amici con cui, o contro cui, giocare online. Nel suo **Thread** "Chi ci gioca a *COH*?" il nostro xenonevolution chiede se: Nessuno gioca a *Company of Heroes*? Postate qui i vostri nick in game. Uno dei primi a rispondere è Alex101Crusader: Ci fu un periodo in cui tentai di giocarci online. È un gioco che adoro e che tengo saldamente installato sul PC, ma in cui sono dannatamente incapace. Quasi mi ammazzo per battere la CPU a difficoltà normale e ora che sono pure fuori allenamento da un anno... Magari, se trovo un momento, vedrò di capire se la pausa ha migliorato o peggiorato la situazione. La situazione pare essere condivisa da PIGO: Mamma mia che giocone. Iniziai con il primo, poi con gli amici passammo a quello online. Ho comprato con gli sconti dell'estate scorsa *Tales of Valor* ma sono incapace, altamente. Qualche settimana fa c'erano gli sconti, ma non ho preso gli altri due capitoli, visto che è stato annunciato il sequel. E siccome non c'è due senza tre, ecco il terzo giocatore non proprio bravissimo che risponde al nome di oceancorps: Ragazzi, *CoH* ce l'ho, ma prende la polvere da quando l'ho acquistato. Magari mi esercito un po' prima di giocare online.

IN BREVE

Ciao Nemesis,
ho letto sul sito ufficiale Telltale che il secondo episodio di *The Walking Dead* non uscirà come previsto nel mese di maggio, tu ne sai qualcosa? Spero non abbiano deciso di abbandonare il progetto, ma sono anche un po' infastidito dal fatto che non rispettino le scadenze... se obblighi gli utenti ad acquistare un pacchetto di episodi promettendo pubblicazioni mensili, è poco professionale lasciarli a bocca asciutta per più di quattro settimane, non credi?

Golfo

AL DIABLO!

Cara Nemesis,
non sono uno di quei giocatori che si lamentano e riempiono i forum di flame. Di solito cerco di capire i problemi degli sviluppatori, pur esercitando i miei diritti di consumatore, e non mi lascio trasportare dalla furia cieca della folla inferocita di Internet. Questa volta, però, sono proprio arrabbiato. Compro *Diablo III* a prezzo pieno, il giorno del lancio, e non riesco a giocarci. OK, mantengo la calma, e vado in ufficio tutti i giorni, aspettando di godermi un week-end "diabolico": moglie e figlia vanno sul lago dai nonni, e ho la casa tutta per me, per affrontare le orde dei dannati con il mio demon hunter. E invece... nisba. Niente.

"Al sesto compleanno, ricevetti il mio primo videogioco per PC"

da Amore a prima vista – Francesco C.

Nada. Non sono riuscito a giocare quando volevo, prima perché i server erano troppo affollati, poi perché Blizzard li aveva tirati giù per "manutenzione", poi di nuovo perché erano affollati e c'era coda. E tutto questo per giocare a un gioco in single player?
Uno nel quale hanno aggiunto una funzione di aste online che non ho intenzione di usare?
Ma che vadano al diablo, pure quelli di Blizzard. Quando acquisto un gioco a prezzo pieno, al day one, sto pagando con il mio denaro per il privilegio di essere tra i primi a completarlo, a sviscerarlo, ad amarlo.
Che senso ha acquistarlo subito, se poi devo aspettare un mese per giocarci decentemente?
Sono furibondo, davvero. Passerà un'altra settimana prima che possa dedicare qualche ora di tranquillità a *Diablo*, e mi sento sinceramente derubato: del mio tempo e dei miei soldi. Tra l'altro, il lavoro mi porta spesso a trascorrere ore e ore in lunghi viaggi in aereo, e l'obbligo di essere sempre online mi impedisce di ingannare il tempo con *Diablo*. Che, vorrei ricordarlo, ho intenzione di giocare solo in single player, non avendo il desiderio di andare online. Leggo sui forum di Blizzard che la scelta dell'obbligo online è legata in "minima parte" (come no!) alla prevenzione della pirateria, e che la sua funzione principale è evitare che gli hacker ottengano oggetti in modi loschi, per poi venderli alla casa d'aste. Bah. Sono deluso. Sono arrabbiato. *Diablo III* è bellissimo, quando riesco a giocarci, ma Blizzard ha perso un ammiratore.

Fulvio Zenoppi

Mi piacerebbe avere qualcosa da dire, un modo per argomentare e smorzare un po' il tuo disappunto, caro Fulvio. La verità è che non riesco a far altro che darti ragione. Posso solo sperare che a tutti questi (inevitabili?) problemi si accompagni un'effettiva prevenzione dei magheggi di quei furbetti che vorrebbero spogliare utenti innocenti di tutti gli oggetti faticosamente recuperati con ore e ore di gioco. Lascia perplessa e malinconica anche me questo progressivo abbandono del gioco "offline", mi evoca la stessa sorta di leggera angoscia del pensare di vivere in un mondo in cui, volenti o nolenti, si deve essere perennemente "in linea", che si tratti di avere sempre a portata un cellulare, controllare le e-mail o utilizzare Facebook come un'imprescindibile appendice della vita reale.
È facile avere l'impressione che le software house e gli sviluppatori non si limitino più a offrire del semplice intrattenimento: impostando requisiti minimi elevati ci regalano un'esperienza estetica di alto livello ma decretano l'obsolescenza dei nostri computer, decidono se, quando e quanto dobbiamo essere connessi a Internet e, come giustamente fai notare tu, fanno sentire un onesto acquirente derubato dei propri diritti lasciandolo con in mano la confezione di un gioco che non può utilizzare nel modo che vorrebbe. Mi dispiace che il primo approccio con *Diablo III* ti abbia lasciato con l'amaro in bocca, continuo ad augurarmi che questo genere d'intoppi, anziché moltiplicarsi, possa lasciare spazio a soluzioni non solo efficaci ma anche rispettose dei diritti degli acquirenti.

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

PROBLEMUCCIO SPAZIALE

Non c'è bisogno di credere agli UFO per apprezzare un gioco come *UFO*. Lo diciamo così per dire, non perché abbia qualcosa a che fare con il **Thread** "*UFO Aftershock* 'sto maledetto!" a cura di FallGoD: Dopo tempo immemore dall'istallazione di questo splendido gioco, riprovo ad affrontarlo per la quarta volta. Me tapino, me sfortunato, rieccomi a tirare parole quando arrivano i primi cultist e mi annientano! Questi tipacci armati fino ai denti si cuccano territori essenziali e ammazzano tutti i miei bravi soldati. Che faccio? Provo i trucchi (con somma stizza, ma fino a che non sono armato tanto quanto loro, dico io) ma la console non accenna a comparire. E ora? Popolo vi chiedo consiglio e m'inginocchio davanti a voi...
Si mette male, almeno stando a quanto risponde The Bonecracker: Niente, devi ricominciare il gioco. Purtroppo, se non si sta attenti, si incappa in una situazione da cui è impossibile uscire. Devi togliere quei collegamenti inutili che vanno alle risorse; anche se non le colleghi alla base, ti arriveranno comunque. Cerca di fare meno collegamenti (solo per le basi), poiché accumulandosi consumano parecchie risorse. All'inizio, fai più missioni che puoi e conquista i territori adiacenti, aspetta di avere una discreta fiducia da parte delle fazioni e poi fatti mandare la risorsa che vuoi dal gruppo con più affinità con essa (materiale grezzo dagli umani, tecnologico dai cyborg e alieno dagli psionici), costruisci strutture uguali più volte (tipo due fabbriche di munizioni, due di ricerca medica, eccetera) così da velocizzare ricerche e produzioni. Concentrati solo su 4 soldati, poi, quando aumenterai lo spazio sul modulo di trasporto, ne aggiungerai due alla volta per fargli fare esperienza e formare, così, un'altra squadra.

AMORE A PRIMA VISTA

Cara Nemesis,
sono un ragazzo di 14 anni con una grande passione per i videogiochi.
Questa, contrariamente a quanto accade alla stragrande maggioranza dei miei coetanei, affonda le proprie radici in una serie di avvenimenti che vorrei raccontare. Iniziò tutto a 4 anni (non so se andare fiero o meno di ciò) quando una mattina mia madre resuscitò dagli scatoloni il suo Game Boy, fu amore a prima vista, nonostante avesse un tasto rotto e una sola cartuccia con scritto a caratteri cubitali *TETRIS* (deve essere ancora in qualche cassetto).
Al sesto compleanno, ricevetti il mio primo videogioco per PC, di cui rimane, ormai, solo la custodia con sopra scritto *Rayman 2 The Great Escape*. Lo giocai innumerevoli volte, cercando di recuperare i 1.000 lum gialli, contando anche quello ingerito da Razorbeard, il "cattivo".
A due anni di distanza, quando ormai avevo messo da parte il computer, si riaccese la scintilla grazie a *Beyond Good & Evil*, per ironia della sorte sviluppato anch'esso da Michel Ancel. Ricordo ancora il giorno in cui lo acquistai: non so se io avessi scelto lui o lui avesse scelto me, dato che mi attirò fin da subito, senza averlo mai visto prima.
Da quel momento iniziai veramente ad apprezzare i videogiochi, ma c'era qualcosa che mancava e la trovai nell'ottobre del 2010. Quella cosa era GMC. In seguito, non ho perso neanche un numero della rivista e una volta sono andato a piedi dall'altra parte della città pur di averla! Questo basterebbe per farvi capire quanto siete stati e siete tuttora importanti per la mia crescita culturale sui videogiochi. Senza di voi non mi sarebbe mai passato per la testa di giocare *Half-Life*, *Wolfenstein 3D* (ne approfitto per dire che, in occasione del suo ventesimo anniversario, è fruibile gratuitamente sul sito ufficiale), *Doom* e tutti gli altri titoli che non citerò, perché sono veramente tanti.
Per questo non potrò mai ringraziarvi abbastanza. Vorrei mandare la recensione del titolo che tiene "accesa la scintilla" della mia voglia di giocare.
Cari saluti.

Francesco C.



■ AL DIABLO!
I server di Blizzard non hanno retto alla valanga di accessi del lancio di *Diablo III*. C'era da aspettarselo?

Ecco, grazie! Si tende a pensare che debbano essere i papà a tramandare la passione per i videogiochi ai propri bambini (e non sai quante discussioni in merito ho avuto con i miei esimi colleghi qui in redazione, tzè!) e invece chi mi tiri fuori tu? La mamma! La mamma con il suo vecchio Game Boy e con una copia di *TETRIS*. Perché diciamolo (giacché siamo in vena di luoghi comuni): le donne sono molto più brave a incastrare la roba nei cassetti, figuriamoci cosa riescono a fare con una manciata di tetramini.
Ti abbraccio, Francesco, e grazie per averci seguito così fedelmente. Manda pure la tua recensione, non vedo l'ora di leggerla. E salutaci la mamma.

QUANDO UN FINALE NON PIACE

Carissima Nemesis,
sono seriamente stupito. Mi aspettavo di vedere esplodere fra le colonne del tuo spazio dedicato alla posta dei lettori un feroce dibattito a proposito del finale di *Mass Effect 3* e invece nulla. E io che ho evitato di mandarti subito una lettera a riguardo, convinto che sarebbe stata solo una goccia nel mare della polemica!
Anche se il titolo è uscito da un numero sufficiente di mesi tale da scongiurare "l'effetto spoiler", non entro nel merito della trama, per evitare che chi ancora non ha trovato il tempo per giocarlo abbia una brutta sorpresa per colpa mia. Ma soprattutto, direi che discutere attivamente dell'intreccio della vicenda non ha nulla a che vedere con lo spunto iniziale che mi ha spinto a scriverti. La mia riflessione è più generica (spero non troppo): quanto è schiava la proprietà intellettuale del mercato e di coloro che ne fruiscono? In soldoni, Nemesis, com'è possibile che il pubblico possa permettersi di lanciare fango e insulti sul lavoro degli sceneggiatori di una saga solo perché non gli piace il finale? Dove va a finire l'unitarietà di un'opera, se colui che la crea non è il primo e il solo a poterne decidere le sorti?
In questo mondo di continui confronti in tempo reale sui forum all'interno di community, temo si stia perdendo di vista l'unicità

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

GALLINA VECCHIA FA BUON BRODO

Sia subito chiaro che non stiamo dando al nostro amico maxi89 della gallina, è solo che non ci veniva in mente un modo più appropriato per introdurre il suo **Thread** "Giochi vecchi ma belli": Vorrei qualche titolo di 10, 20, tot anni fa che meriti di essere giocato. Della grafica non m'importa, desidero il divertimento. Bravo, così si parla. La parola d'ordine deve essere: divertirsi! Wawwowo propone: *Dungeon Keeper*, *Baldur's Gate*, *Duke Nukem 3D*, *La Maledizione di Monkey Island*, mentre Bix91 va sul sicuro con: *Gothic*, senza ombra di dubbio. Kyerrid, invece, lancia l'idea di: *Magic Carpet* e *Magic Carpet 2*. Che serie, mamma mia! È un po' complesso come gioco. Sei un mago che viaggia su un tappeto volante, è diviso in livelli e in ognuno di questi devi raggiungere un obiettivo, sbloccare nuovi incantesimi, sconfiggere i mostri, battere gli altri maghi. All'interno di ogni livello devi assicurarti il Mana, che è la risorsa fondamentale. Allo stesso modo, i tuoi avversari faranno di tutto per sottrarti la risorsa e distruggere le fortezze in cui viene immagazzinata. Per vincere devi ottenere un determinato livello di Mana.

IN BREVE

Temo proprio che per il secondo episodio di *The Walking Dead* dovremo aspettare giugno, stando alle informazioni pubblicate sul sito ufficiale di Telltale al momento in cui scrivo. Non escludo che si possa giungere persino a una pubblicazione con cadenza bimestrale. Hai ragione a lamentarti dell'assenza di uscite mensili regolari. Spero tanto che gli sviluppatori sappiano farsi perdonare con un buon gioco: le premesse ci sono tutte!

Ciao Nemesis!
Ma sbaglio o ho l'impressione che la bolla del 3D sia già esplosa in un nulla di fatto?
Un anno or sono si faceva un gran parlare di film e giochi tridimensionali come se fossero l'unico futuro possibile dell'intrattenimento, con Nintendo che faceva la parte del leone con il suo 3DS e adesso, invece, sembra già essere venuto a noia a tutti? Pensa che in alcuni cinema della mia città sui cartelloni dei film distribuiti sia in versione 3D sia normale, ormai, non indicano più quali spettacoli sono in 3D, ma quali *non* lo sono. E spesso i miei amici preferiscono andare a vedere lo spettacolo tradizionale.

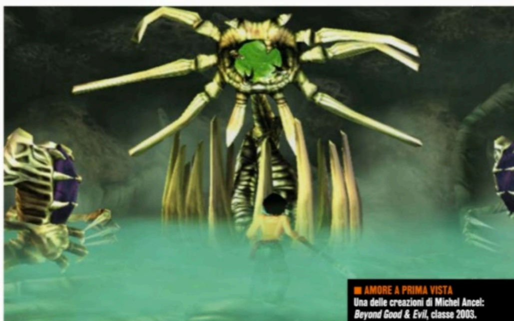
sayan

Prova a considerare la cosa da un punto di vista diverso: forse nei cinema indicano quali spettacoli non sono in 3D per evitare che gli spettatori venuti per il 3D non rimangano delusi! Scherzi a parte, sicuramente nel mondo dei videogiochi non c'è stata una vera rivoluzione al riguardo. Magari bisognerebbe dire "non ancora", visto che non sono in molti i PC attrezzati per riprodurre giochi tridimensionali e, come ben noti tu, la console portatile Nintendo ha convinto meno di quanto si pensasse.
Non parlerei di un fallimento, per adesso. Stiamo a vedere cosa succederà...

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

IL MOMENTO DEL TABLET

Nel **Canale** "Hardware – Discussioni generali" andiamo a pizzicare l'interessante **Thread** "Tablet di marche minori, prezzi contenuti e funzionalità accettabili: quali?" a cura di Doc Manhattan: Mi è venuta quest'idea di prendere un tablet perché un amico ne ha uno che funziona abbastanza bene. A me servirebbe per poche cose, non ho pretese. Vorrei provare a leggerci i fumetti e usarlo come eventuale portfolio d'emergenza. Nulla che giustifichi la spesa elevata dell'iPad o di qualcosa di simile, tipo il Samsung. Penso che entro i cento euro sia un costo accettabile, oltre me ne farò una ragione e lascerò perdere. Mi serve qualcosa che permetta un facile traffico di file, che legga i formati immagine e video più diffusi. Che mi dite? Conviene? È fattibile?
Anche a gaee: Era venuta l'idea di prenderne uno (di tablet). La mia scelta si articolava sulle feature offerte: alcuni di questi modelli si presentano interessanti. Si parla di una spesa che si aggira tra i 100 e i 150 euro (secondo lo schermo e la memoria). Personalmente non ho ancora scelto.



■ AMORE A PRIMA VISTA
Una delle creazioni di Michel Ancel: *Beyond Good & Evil*, classe 2003.

"Dove va a finire l'unitarietà di un'opera?"

da Quando un finale non piace – Giorgio

dello sforzo creativo, sacrificato in nome della volontà collettiva. Non vorrei passare per ottuso, ma così come non trovo giusto che siano le preferenze della maggioranza a far prendere una certa piega a una saga, mi pare inaccettabile che ci possa addirittura lamentare se questa non termina nel modo che ci aspetteremmo. E invece di rispondere piccata alle critiche, cosa fa EA? Si preoccupa di creare finali alternativi, perché non sia mai che il cliente non abbia sempre ragione. Facciamole scrivere ai videogiocatori le storie che dovranno acquistare, allora, in un tripudio di autoreferenzialità e di banalità. Spero di non offendere nessuno se dico che gli utenti dovrebbero "abbassare un po' la cresta" e limitarsi ad accettare (non con rassegnazione, bensì con fiducia) il lavoro altrui. Si fa tanto parlare di videogiochi come forma d'arte, ma non ci si permetterebbe mica di andare da un autore famoso a chiedergli di modificare il finale di un suo romanzo, no?
Ti ringrazio per l'attenzione, attendo con ansia un tuo parere a riguardo.

Giorgio

Analizzare il problema del finale di *Mass Effect 3* come un semplice capriccio di utenti viziati è un po' semplicistico. Sono d'accordo sul fatto che, per tutta una serie di motivi, non è corretto pretendere di piegare la creatività degli sceneggiatori ai desideri del pubblico, ma in questo caso parte della critica ai vari finali di *ME 3* era più un'accusa di tradimento dello spirito della serie. Insomma, dopo tre capitoli passati a prendere decisioni scomode con l'illusione di aver ricoperto un ruolo fondamentale nell'evolversi della vicenda, la scoperta che tutti i finali possibili della trilogia sono molto simili non è stata piacevole. Non sono d'accordo, invece, sulla critica che fai a proposito della libertà decisionale concessa al pubblico. Penso che se gli autori hanno in mente una trama precisa e coerente debbano sostenerla fino in fondo, ma spesso e volentieri sono proprio loro a decidere l'intreccio delle proprie creazioni man mano che si dipana la trama. Prendiamo l'esempio delle serie TV: se escludiamo le brevi, praticamente tutte quelle formate da numerose stagioni prendono forma con il susseguirsi degli episodi e, spesso, il riscontro con il giudizio del pubblico è fondamentale per decidere quali personaggi sviluppare. Non vorrai mica farmi credere che la trama della stagione conclusiva di "Lost" era decisa sin dai primissimi episodi, vero?



dal Forum di GAMESVILLAGE.it

LA BASE DELLA COMUNICAZIONE

Per chiudere in bellezza la nostra rassegna forense, ci occupiamo di una discussione dedicata a uno strumento spesso ignorato, ma comunque fondamentale per chi usa il **Forum** per comunicare con i suoi simili. Nel **Canale** "Hardware – Problemi tecnici e consigli per gli acquisti" prendiamo in considerazione il **Thread** "Consiglio router wireless economico" a cura di dejawho: Ciao a tutti, ho bisogno di un router wireless g o n, con almeno 3/4 porte ethernet da 100Mbit. Non ho bisogno di niente di eccezionale, basta che faccia bene il suo lavoro, cioè che abbia un buon segnale wireless, che non ci siano problemi come impallamenti del firmware, che sappia gestire bene contemporaneamente più dispositivi connessi via ethernet e/o wireless e così via. Budget massimo 40 euro, se spendo meno è meglio. Il wireless n non è necessario, basta anche il g, ma se riesco a farlo rientrare in quella cifra mi va bene. Avete qualche consiglio? Secondo siok: Cerca prodotti D-Link.

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

SCENDIAMO A COMPROMESSI

Restiamo nel **Canale** "Hardware", ma ci trasferiamo nella sezione "Problemi tecnici e consigli per gli acquisti" per leggere cosa scrive shane nel suo **Thread** "Scheda video per gli ultimi titoli (*Diablo III*)": Ho di recente acquistato un PC e mi interessa la vostra opinione per gustare decentemente gli ultimi titoli. È per me fondamentale giocare ad alta qualità a *Diablo III*. Preciso che l'unica modifica che posso apportare riguarda la scheda video. Vi chiedo, dunque, se potete consigliarmene una per giocarci senza spendere troppo. Il computer ha una scheda madre Asrock A75M-HVS e un alimentatore PC Be Quiet! System Power BN081 350W, (...) Il primo a farsi sentire sul Forum è talpaman: Purtroppo, se vuoi giocare con quel PC devi buttar via alimentatore, CPU e GPU. Non penso che, cambiando la scheda 3D, la situazione migliori e dubito che un alimentatore da 350 watt possa tirare una scheda video dignitosa. Bestia_2: Prendi una 7750 e vai sereno: io ce l'ho e gioco con tutto al massimo a 1440x900, ma ho un q6600! Tu non dovresti avere problemi a giocare, magari, con tutto a medio.

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

Redattori Per Gioco DC Universe Online

ALL'inizio del 2011, Sony Online Entertainment ha pubblicato *DC Universe Online*, un MMORPG in terza persona per PC e PS3.

Tutto comincia con uno scontro tra supereroi e supercriminali, nel quale si assiste alla disfatta di buoni e cattivi (che tristezza la morte di Wonder Woman!). Sopravvive Lex Luthor, ma mentre calpesta le spoglie di Superman, assiste impotente all'invasione di Brainiac. Non resta che tornare indietro nel tempo, evitare la guerra e far trovare la Terra pronta a contrastare l'invasore.
A questo scopo, Luthor del futuro sparge sul pianeta gli Exobyte, dispositivi in grado di donare poteri superumani. Ecco, quindi, rimessa al giocatore la possibilità di schierarsi dalla parte dei buoni o dei cattivi, sviluppando il potere scelto, e di costruire il costume con cui presentarsi al mondo.
L'interfaccia di *DC Universe Online* è intuitiva e permette di personalizzare il proprio alter ego componendone il costume e scegliendo tra nove diverse "corporature" (dal folletto al bruto massiccio), tre modalità di movimento (volo, supervelocità, acrobazie), sei poteri (Fuoco, Ghiaccio, Congegni, Natura, Mente, Stregoneria) e una decina di armi. Nonostante l'apparente varietà di scelte, si finisce spesso per costruire un personaggio coerente ma molto simile a quello di altri giocatori, anche se a volte si incontrano eroi che non ci si aspetterebbe a Gotham o Metropolis, come He-Man, il Gatto con gli Stivali o Fantaman. Durante il gioco, poi, si può arricchire il guardaroba, migliorando o cambiando completamente l'aspetto iniziale.
La scelta di renderne gratuita la distribuzione ha senz'altro giovato a *DC Universe Online*, che risulta popolato da un buon numero di utenti. È completamente in italiano, pertanto animazioni e quest non scoraggeranno chi si trova in difficoltà con l'inglese. Scaricare il gioco e portare il proprio personaggio al trentesimo livello è gratis, ma si deve rinunciare ai vantaggi dell'abbonamento, ossia la possibilità di accedere alle espansioni e ad alcuni optional. C'è anche la possibilità di pagare solo ciò che interessa, acquistando le singole espansioni o i gadget.
A livello di gioco non si percepisce la differenza tra un abbonato e un free-player, se non per la disponibilità di alcuni costumi, di oggetti non indispensabili (la palla o la felpa di Superman) e, soprattutto, dei tre poteri alternativi (uno per espansione: Elettricità, Luce, Terra). Anche il richiamo a sottoscrivere un abbonamento non è assillante: compare un messaggio pubblicitario ogni tre ore circa. Per il resto, non esistono limitazioni evidenti, cioè non saremo limitati da un livello massimo raggiungibile (come in altri giochi free-to-play) o dalla necessità di pagare per vedere aumentare i propri poteri. Un lato negativo è rappresentato dalla facilità con cui si giunge al trentesimo livello, dopo il quale non resta che affrontare arene e raid per ottenere "marchi" con cui riscattare armi e armature potenziate. Complessivamente, *DC Universe Online* è godibile, fedele all'ambientazione cui si ispira e, soprattutto, fruibile gratuitamente senza frustrazioni.

Lorenzo P.



■ Per i fan dei supereroi di DC Comics, un MMORPG online imperdibile.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis?
Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alessandro C.
Angelo2591
cm2012
Flender
Giacomo P.
Jacopo
Lunar
Massimo G.
RaySupreme
Tassadar
The95Andre
Yatta

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di GIOCHI COMPUTER

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**

1. Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma
La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura. Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

2. Inquadrare e scattare
Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.

I costi per la visualizzazione del contenuto variano in base al singolo piano tariffario dell'utilizzatore.

SCOOP prima occhiata

PRONOSTICI
In occasione della presentazione alla stampa italiana di *FIFA 13*, abbiamo chiesto a David Rutter un pronostico sui Campionati Europei che si stanno tenendo in queste settimane in Polonia e Ucraina. In modo beffardo, Rutter ha bellamente "gufato" sugli Azzurri, la Spagna e la Germania. Che sia la volta buona per la sua Inghilterra?



FIFA 13

L'imprevedibilità del calcio secondo *FIFA 13*.

SVILUPPATORE EA Sports **GENERE** Simulazione calcistica
CASA EA **INTERNET** www.ea.com/it/calcio/fifa

***FIFA 13* VI STRABILIERÀ PERCHÉ:**
- Il Complete Dribbling si annuncia strepitoso!
- I contrasti fisici sono ancora più realistici.
- Il sistema di passaggio e il controllo del pallone sono più impegnativi.
- La I.A. è stata potenziata nella gestione dei movimenti senza palla.

DOPO aver frantumato ogni record di vendita con *FIFA 12*, David Rutter e i suoi ragazzi di EA Sports tornano con un nuovo episodio della simulazione calcistica più apprezzata del pianeta videoludico.

FIFA 13 sembra avere tutte le carte in regola per superare il precedente capitolo. Dopo aver rinnovato la fase difensiva nella passata stagione, Rutter e il suo gruppo hanno lavorato per risistemare anche l'attacco, così dar rendere giustizia ai funamboli del pallone quali Messi, Cristiano Ronaldo e compagnia.

Innanzitutto, si sono concentrati sull'Intelligenza Artificiale, permettendo ai calciatori di sfruttare in modo proficuo gli spazi in campo aperto, un po' alla Pippo Inzaghi tanto per intenderci (con accelerazioni e rallentamenti improvvisi). Smarcarsi, creare sovrapposizioni per mettere i difensori in inferiorità numerica: tutto questo sarà più realistico in *FIFA 13*.

La verosimiglianza sul campo sarà garantita dal Complete Dribbling, che consentirà di controllare il pallone con tocchi di una precisione assoluta. Si parla anche di una maggiore velocità nei cambi di direzione e di una migliore accelerazione con la palla al piede. Insomma, le sfide con i difensori si

"IL CONTROLLO DELLA SFERA SARÀ PIÙ IMPEGNATIVO RISPETTO A *FIFA 12*"

annunciano più entusiasmanti del solito, e i virtuosi del doppio passo o del colpo di tacco avranno di che sbizzarrirsi.

Il controllo della sfera di cuoio sarà più impegnativo rispetto a quanto sperimentato in *FIFA 12*: il pallone sarà meno "telecomandato" del solito e non sarà facile per l'attaccante proteggerlo da un roccioso difensore. Lo stop della sfera, per esempio, sarà influenzato da variabili quali la traiettoria e la velocità del passaggio.

Grandi novità anche per il Player Impact Engine che garantirà, in questa seconda versione, torsioni del busto e del bacino più realistiche, e soprattutto contrasti più duri.

Il Tactical Free Kicks, invece, promette di rivoluzionare la gestione dei calci piazzati: il giocatore potrà sbizzarrirsi nella disposizione degli attaccanti in prossimità del pallone per creare degli schemi in grado di sorprendere gli avversari.
I difensori non staranno a guardare, però, e potranno "rubare" metri con la barriera per ribattere una conclusione.

Il nostro primo contatto con *FIFA 13* è stato ampiamente positivo.
Le sorprese non sono finite e nei prossimi mesi, sulle pagine di GMC, ne scopriremo ancora delle belle!



Il comparto grafico è stato arricchito da nuove animazioni.



Il Complete Dribbling permetterà dei numeri alla Messi (nuovo testimonial di EA).



FIFA 13 si annuncia ancor più fisico rispetto al recente passato.



La gestione dei passaggi e il controllo del pallone sono stati ridisegnati.

SCOOP
DATA DI USCITA AUTUNNO 2012

PROFESSIONE SVILUPPATORI
- **Nome:** EA Sports
- **Provenienza:** Canada
- **Nati nel:** 1991
- **Storia:** Il brand sportivo di EA è stato creato nei primi Anni '90, e tra le produzioni più famose (tralasciando *FIFA*) ricordiamo le serie *NBA Live*, *Madden NFL*, *NHL*, *Tiger Woods PGA Tour* e altre meno conosciute. Da oltre un ventennio, le simulazioni griffate EA Sports sono il punto di riferimento degli appassionati videoludici sportivi
- **Li conosciamo per:** *FIFA*, *NBA Live*, *Tiger Woods PGA Tour*, *MVP Baseball* e altre ancora.

ATTENDERE PREGO!
La stagione calcistica su PC inizierà il prossimo autunno.

COMPANY OF HEROES 2

Relic ci conduce sul fronte orientale, nel seguito di uno degli RTS più riusciti di sempre!

SVILUPPATORE Relic Entertainment **GENERE** Strategia in tempo reale
CASA THQ **INTERNET** www.companyofheroes.com

I videogiochi sulla Seconda Guerra Mondiale, si sa, sono comuni sui nostri monitor quanto gli ubriachi all'Oktoberfest.

La serie *Company of Heroes*, però, ha tutti i crismi per farsi perdonare la mancanza di originalità nella scelta dell'ambientazione. Il primo titolo, pubblicato nel 2006, rievocava le atmosfere di grandi film di guerra come "Salvate il soldato Ryan" e "Il giorno più lungo", e offriva un'esperienza spettacolare e tatticamente interessante al tempo stesso. Adesso, Relic si prepara a sfornare il seguito ufficiale di *Company of Heroes*, interamente dedicato alla guerra sul Fronte Orientale.

Gli sviluppatori sembrano voler investire molto in una ricostruzione accurata delle condizioni di combattimento durante l'operazione Barbarossa. Aspettiamoci, quindi, l'impatto del famigerato Ordine 227, la sciagurata direttiva di Stalin che impediva qualsiasi forma di ritirata alle truppe sovietiche. Attendiamoci anche una certa asimmetria di fondo fra l'esercito tedesco, ben armato e addestrato, e i coscritti russi, numerosi e votati al sacrificio. La vicenda, che dovrebbe essere narrata attraverso gli occhi di un reporter di guerra, segue l'Armata Rossa dalla difesa di Stalingrado fino alla conquista di Berlino. Tutto ciò s'innesta su un impianto in tempo reale piuttosto simile a quello del predecessore: scontri fra squadre di uomini, con l'occasionale intervento di mezzi corazzati, grande attenzione alla copertura e alla manovra e, in genere, uno stile di gioco che sembra rinverdire i fasti del mai dimenticato *Close Combat*. Il nuovo *Company of Heroes* conferma la propria natura di tattico, ridotto all'osso per quanto riguarda gli elementi gestionali e fortemente centrato sul comando attento delle truppe, con piglio da wargame ma ritmi piuttosto rapidi. Dal punto di vista estetico, il titolo Relic si preannuncia estremamente curato: già ora, i modelli di uomini e mezzi e gli effetti atmosferici sono una gioia per gli occhi.

Se, con *Dawn of War II*, Relic ha operato un deciso cambiamento di rotta rispetto alla tradizione RTS, proponendo meccaniche sbilanciate in direzione hack and slash, quasi in stile *Diablo*, *Company of Heroes 2* ripropone quanto di buono già visto nel predecessore, rinnovandone ambientazione e dettagli: ottima notizia, visto che si parla di uno dei migliori strategici di sempre.

> "IL NUOVO *COMPANY OF HEROES* CONFERMA LA PROPRIA NATURA DI GIOCO TATTICO"

LASCIA CHE NEVICHI

Le distese innevate della Madre Russia non rappresentano solo un fondale scenografico, in *Company of Heroes 2*. Grande attenzione è stata riservata alle caratteristiche della neve, che reagisce realisticamente al passaggio dei soldati, alla pressione dei cingoli e alle esplosioni. La sua consistenza influenza il movimento, ed è possibile sfruttarne la profondità a fini tattici, per nascondersi dall'avversario. L'effetto è assolutamente spettacolare, e garantisce al campo di battaglia un livello di realismo quasi unico in ambito RTS.

COMPANY OF HEROES 2 ESALTERÀ I COMANDANTI DA TESTIERA PERCHÉ:

- È il degno erede di una delle saghe strategiche più amate di sempre.
- Coniuga profondità tattica e spettacolarità delle situazioni.
- Ripropone tutto il tragico fascino del Fronte Orientale.
- È una gioia per gli occhi.

DATA DI USCITA 2013

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Relic Entertainment
- **Provenienza:** Vancouver (Canada)
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** La compagnia canadese Relic, fondata nel 1997, si specializza nella produzione di RTS. Il suo primo titolo, lo strategico spaziale *Homeworld*, si rivela fortemente innovativo e ottiene il plauso di critica e pubblico. Nel 2004, la fortunata serie *Dawn of War*, ambientata nell'universo di "Warhammer 40K", consacra definitivamente il talento di Relic. *Company of Heroes* esce nel 2006 e beneficia di due espansioni nei due anni successivi. Del 2009 è, invece, *Dawn of War II*, titolo particolare, centrato sulle figure degli eroi e su piccole squadre di uomini. Una storia blasonata, quella di Relic, che sembra volersi ripetere con *Company of Heroes 2*.


Gli effetti dei lanciafiamme sono riprodotti dettagliatamente dal motore grafico.


La neve influenzerà in maniera radicale la capacità di movimento di uomini e mezzi.


L'impatto estetico di *Company of Heroes 2* è sempre più cinematografico.


Gli scontri fra carri armati sono una delle caratteristiche della guerra sul fronte russo.

ATTENDERE PREGO!
L'operazione Barbarossa scatterà di nuovo nel 2013.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi



Formula 1, "Cyberpunk", "Star Wars" e un po' di E3: cosa c'è di meglio per rilassarsi sotto l'ombrellone?

A cura di Raffaello Rusconi

Reportage

LE PRIME DALL'E3 2012

La Città degli Angeli riesce sempre a sorprenderci.

GALLERY

La bella Lara Croft ha sempre il suo fascino.

DI annunci roboanti non ce ne sono stati, ma l'annuale appuntamento al Los Angeles Convention Center ha riservato ugualmente qualche gradita sorpresa. Nel prossimo numero di GMC troverete un ricco speciale che i nostri inviati stanno confezionando ad hoc, nel frattempo vi proponiamo un piccolo antipasto degli annunci più interessanti dell'Electronic Entertainment Expo 2012.

Splinter Cell: Blacklist (una nuova missione impossibile per Sam Fisher), *Far Cry 3* (sorprendente la modalità cooperativa) e *Assassin's Creed III* (le battaglie navali sono spettacolari) ci hanno lasciato a bocca aperta, così come l'inatteso *ShootMania Storm* di Nadeo (un intrigante sparatutto competitivo). Ubisoft ha chiuso la sua abituale conferenza con il botto, ossia con l'annuncio del nuovo *Watch Dogs*, un titolo ambientato nel futuro con molta azione in salsa stealth e un po' di sano cyberpunk (il protagonista è un hacker professionista) tutto da scoprire.

Electronic Arts, invece, ha puntato sull'aspetto "social" per alcune delle sue galline dalle uova d'oro, prime fra tutte *FIFA 13* e *SimCity Social*. *Medal of Honor: Warfighter*, d'altro canto, si appresta a sfidare il prossimo *Call of Duty: Black Ops II*, della coppia Treyarch/Activision Blizzard, con l'appoggio dell'altro FPS in forza al colosso di Redwood City: *Battlefield 3* di DICE. Per l'occasione, è stato annunciato il pacchetto Battlefield 3 Premium (al costo di 50 euro sulla piattaforma Origin), che permetterà agli utenti di avere cinque succosi DLC e una serie di novità come, per esempio, l'introduzione delle moto da cross per raggiungere determinate aree più velocemente. A proposito di velocità, Criterion è al lavoro per rivitalizzare la serie *Need for Speed*. *Most Wanted* promette un mondo aperto (sulla falsariga di *Burnout Paradise*), tanta adrenalina e l'Autolog 2.0.



Watch Dogs di Ubisoft ci sembra molto interessante.

"Il nuovo *Most Wanted* promette un mondo aperto e tanta adrenalina"

Crystal Dynamics ha confermato l'uscita del nuovo *Tomb Raider* per il prossimo 5 marzo 2013. Da quello che abbiamo visto, il reboot della bella naufraga Lara sembra essere sulla strada giusta. E che dire dell'atteso e inquietante *Resident Evil 6*, con un taglio sempre più cinematografico?

L'appuntamento è al prossimo numero di GMC, per approfondire la conoscenza con tutti i capolavori presentati all'E3 2012.

GIOCHI COMPUTER

Internet: www.e3expo.com

Simulazione di guida

F1 ONLINE: THE GAME

Codemasters si dà all'online!



La personalizzazione è ottima: sarebbe bello giocare anche con piloti e monoposto del 2012.

Quest'anno, la stagione di Formula 1 si annuncia più combattuta e incerta del solito. Merito delle gomme Pirelli? Può darsi. Merito di un regolamento tecnico perennemente congelato e con zone d'ombra degne di un azzeccagarbugli? Sicuramente. Merito dei piloti? Senz'altro.

Dopo averci deliziato con l'ottimo *F1 2011*, i ragazzi di Codemasters tornano sull'argomento con *F1 Online: The Game*, un browser game (tecnicamente si parla di un free-to-play) che sarà pubblicato nel corso dell'estate. Si tratta di un titolo pensato espressamente per il grande pubblico appassionato di motori da oltre 700 cavalli e, soprattutto, per i fan di quel carrozzone mediatico che risponde al nome di Formula One World Championship Limited, presieduto da sua maestà Bernard Charles Ecclestone.

F1 Online: The Game intende combinare la pura velocità e la sensibilità al volante con una parte manageriale immediata e divertente. Si tratta di un gioco destinato a girare su tutti i browser attualmente disponibili sul mercato, e non è necessario possedere un PC della NASA per poterlo gustare. Anche il sistema di controllo proposto da Codemasters persegue questa filosofia: con mouse e tastiera si potranno affrontare curve leggendarie come l'Eau Rouge o la Mirabeau Haute. Per accelerare e frenare basterà premere il tasto sinistro e quello destro del proprio mouse, mentre puntando il dispositivo a destra o a sinistra si disegnerà la traiettoria del bolide sulla pista (appare una freccia sullo schermo); per l'attivazione di KERS e DRS, invece, si dovrà ricorrere alla tastiera. All'inizio, la scelta ci è sembrata un po' spiazzante, ma una volta presa la mano (in senso letterale), l'esperienza di guida è migliorata sensibilmente.

F1 Online: The Game è suddiviso in tre grosse sezioni che permetteranno al giocatore di affrontare un'intera stagione di F1 (per ora, i tracciati e le vetture sono relativi alla stagione 2011), di creare la propria scuderia e di pilotare su circuiti inventati di sana pianta. Ogni monoposto sarà modificabile e potenziabile sia dal punto di vista delle prestazioni, sia da quello puramente estetico.

Si parla di gare online fino a 24 concorrenti e di microtransazioni per gli utenti che vorranno sbloccare o rendere competitivo il proprio bolide preferito il più in fretta possibile.

Per giocare a *F1 Online: The Game* bisognerà attendere ancora qualche tempo.



Data di uscita: estate
Internet: www.F1OnlineTheGame.com

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Aliens: Colonial Marines	Sega	2012
Assassin's Creed III	Ubisoft	31 ottobre
BioShock Infinite	2K Games	26 feb 2013
Borderlands 2	2K Games	21 settembre
Call of Duty: Black Ops II	Activision Blizzard	13 novembre
Company of Heroes 2	THQ	2013
Crysis 3	Electronic Arts	2013
Darksiders 2	THQ	agosto
Dark Souls: Prepare to Die Edition	Namco Bandai	agosto
Dead Space 3	EA	2013
Dishonored	Bethesda	12 ottobre
Far Cry 3	Ubisoft	settembre
FIFA 13	EA	autunno
Guild Wars 2	NCsoft	2012
Half-Life 2: Episode 3	Valve	N.D.
Hitman Absolution	Square Enix	novembre
Lost Planet 3	Capcom	2013
Medal of Honor: Warfighter	Electronic Arts	ottobre
Metro: Last Light	THQ	2013
PES 2013	Konami	autunno
PlanetSide 2	SOE	2012
Rainbow 6: Patriots	Ubisoft	2013
Resident Evil 6	Capcom	inverno
Secret Files 3	Deep Silver	2012
Sleeping Dogs	Square Enix	agosto
The Elder Scrolls Online	Bethesda	2013
Tomb Raider	Square Enix	marzo 2013
Watch Dogs	Ubisoft	2013
Wildstar	NCsoft	2012
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Blizzard	2012
XCOM	2K Games	2013
XCOM: Emeny Unknown	2K Games	ottobre

GMCNEWS

Azione

STAR WARS 1313

La Forza scorre potente in LucasArts!



Star Wars 1313 dovrebbe essere collocato cronologicamente tra la fine della Repubblica e l'ascesa dell'Impero.

Annunciato a sorpresa qualche giorno prima dell'inizio ufficiale della fiera losangelina, *Star Wars 1313* avrà un taglio cinematografico e una visuale in terza persona.

Le informazioni sono ancora piuttosto frammentarie, ma da quello che i nostri inviati all'E3 sono riusciti a scoprire, il protagonista sarà un cacciatore di taglie e il gioco sarà ambientato nelle profondità del pianeta Coruscant. A farci restare senza fiato è lo strabiliante comparto grafico: LucasArts ha coinvolto in questo progetto alcuni dei suoi più prestigiosi studios. Nello specifico, si parla di Industrial Light & Magic, Lucasfilm Animation e Skywalker Sound. Il motore grafico sarà basato su una versione adeguatamente potenziata dell'Unreal Engine 3, e i risultati sono a dir poco stupefacenti: le espressioni dei volti e i modelli poligonali, per esempio, sono sensazionali. Per quanto concerne la giocabilità, LucasArts non ha ancora svelato le proprie carte: il sistema di copertura e la gestione della telecamera di gioco, per esempio, sono quelli tipici degli sparatutto in terza persona dell'ultima generazione. Insomma, *Star Wars 1313* sembra un titolo meritevole d'attenzione. Restate sintonizzati con GMC!

Data di uscita: 2013
Internet: www.lucasarts.com/games/1313/



Gioco di ruolo

CYBERPUNK

Farà anche un caldo soffocante, ma il trench di pelle nera è sempre di tendenza!

CD Projekt RED ha piazzato la classica bomba inaspettata all'incrocio dei pali. Ci riferiamo a *Cyberpunk*.

Si tratterà di un GdR tutto azione con ambientazione chiaramente cyberpunk e ispirato all'omonimo gioco di ruolo con schede di carta, matite e dadi creato dalla brillante mente di Mike Pondsmith, nel lontano 1988. Lo sviluppo è ancora in fase embrionale, ma sappiamo che *Cyberpunk* sarà adatto a un pubblico maturo, caratterizzato da una trama non lineare e da un nutrito numero di classi disponibili e personalizzabili. Come i fan del GdR cartaceo sapranno, ci saranno una pletora di gingilli super-tecnologici con cui divertirsi (impianti cibernetici, armi fantascientifiche e altro ancora). Dopo l'eccellente lavoro svolto con la serie fantasy *The Witcher* dai ragazzi di CD Projekt, le nostre speranze sembrano essere ben riposte!



Cyberpunk è ancora in fase embrionale, ma lascia ben sperare per il futuro.

Data di uscita: 2013
Internet: www.cdprojekt.com

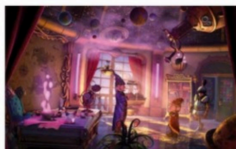
Avventura

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

Un'avventura punta e clicca da vivere in italiano!

Chi di voi non ha mai giocato a un'avventura punta e clicca? Se avete risposto negativamente, è giunto il momento di rimediare.

A tal proposito, vi suggeriamo di dare un'occhiata al DVD demo, dove troverete *The Book of Unwritten Tales*, un'avventura grafica di grande caratura, in stile classico e di stampo fantasy. Per chi si fosse perso la nostra recensione, pubblicata sul numero di dicembre 2011, ricordiamo che si tratta di un'esperienza originale e divertente, ricca di citazioni al limite del surreale. Ora, *The Book of Unwritten Tales* è disponibile anche con i testi in italiano ed è distribuito in esclusiva sul servizio di digital download Zodiac.



Data di uscita: Disponibile
Internet: www.zodiac-store.com

Piattaforme

LEGO THE LORD OF THE RINGS

Un mattoncino per ghermirli.

Lo abbiamo atteso per un bel po', ma alla fine i nostri sogni "mostruosamente proibiti" di ragazzi cresciutelli si sono trasformati in realtà.

Traveller's Tales è pronta a riproporre in versione mattoncini anche la trilogia cinematografica de "Il Signore degli Anelli". Il gioco seguirà l'adattamento operato da Peter Jackson (tagli compresi) dell'opera summa di J.R.R. Tolkien. Tra le novità della produzione di TT Games segnaliamo che, dopo *LEGO Batman 2: DC Super Heroes*, anche in *LOTR* i personaggi parleranno! E non mancherà la solita carrellata di scenette divertenti che, da sempre, ha caratterizzato le produzioni della software house britannica. *LEGO The Lord of the Rings* sarà pronto per il prossimo autunno, giusto in tempo per l'arrivo nei cinema della prima parte de "Lo Hobbit", intitolata "Un viaggio inaspettato".

Data di uscita: autunno 2012
Internet: http://thelordoftherings.lego.com/en-us/ Videogame/default.aspx



L'Anello di LEGO che rende invisibili: un sogno che diventa realtà.

PILLOLE

ANCORA ZOMBI

Dopo il successo di *Dead Island*, gli zombi di Deep Silver torneranno prossimamente su PC in un nuovo capitolo intitolato *Riptide*. Il gioco è in lavorazione presso gli studi di Techland.

UN ANTIDOLORIFICO

Ricordate il buon Fatal1ty, che fraggava il mondo intero giocando a *Painkiller*? Per la sua gioia e quella di tutti i fan del mitico FPS di People Can Fly, Nordic Games ha annunciato lo sviluppo di *Painkiller: Hell & Damnation*. Nei prossimi numeri vi forniremo informazioni più dettagliate.

È TEMPO DI RESPAWN!

Jason West e Vince Zampella di Respawn Entertainment, dopo aver risolto la disputa legale con Activision Blizzard in merito alla questione Infinity Ward/*Call of Duty*, hanno dichiarato che presto verrà svelato il loro nuovo gioco: sarà basato su un'idea inedita e si tratterà, chiaramente, di un FPS. Avevate qualche dubbio a riguardo?

ISTANTANEA SU: DEAD SPACE 3

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Visceral Games
- **Genere:** Azione horror
- **Requisiti di sistema:** Il gioco è appena stato annunciato e non ci sono ancora dettagli ufficiali al riguardo. Il motore grafico è un'evoluzione di quello usato per il precedente episodio, quindi è lecito pensare che, al netto di qualche inevitabile aggiunta, non servirà una configurazione particolarmente più potente
- **Internet:** www.deadspace.ea.com
- **Nei Negozi:** 2013
- **Perché aspettarlo:** Perché l'orrore digitale non è mai abbastanza e perché un seguito che non si adagia su se stesso è sempre interessante.



John Carver sembra un personaggio interessante e difficilmente non verrà voglia di provare la modalità co-op, magari dopo aver completato la campagna single player.

Le armature sono realizzate seguendo uno stile coerente con l'ambientazione. Per esempio, Isaac si porta dietro un bel collare di pelo.

UN NEMICO DIVERSO

Combattere gli umani è un'esperienza del tutto diversa, anche se comunque "alla *Dead Space*", rispetto ad affrontare i necromorfi. I fedeli della chiesa di Unitology possono colpirci dalla lunga distanza grazie alle loro armi, sanno ripararsi dietro gli ostacoli e non corrono verso di noi alla cieca.
Tutti comportamenti "tattici" piuttosto rari tra i necromorfi, forse presenti solo negli atteggiamenti degli Stalker.
Il rovescio della medaglia è che quando capiterà di assistere a qualche intoppo dell'Intelligenza Artificiale, questo spiccherà il triplo: un conto è se si comporta insensatamente il mostro mutato non morto, un conto è se lo fa un soldato allenato a combattere. Detto che probabilmente il gioco era impostato a livello Facile, bisogna segnalare che durante la presentazione si è visto qualche soldato rimanersene impalato a farsi sforacchiare.

RACCONTI DALL'OLTRETOMBA

L'universo di *Dead Space* è un unicum su cui vige sempre l'occhio attento di Visceral Games. Qualsiasi opera sia stata pubblicata, si tratti di giochi, fumetti, cartoni animati o del romanzo, ha il sigillo d'approvazione di Visceral e si inserisce nel contesto in maniera coerente, al di là di qualche dettaglio che sfugge sempre. Questo terzo episodio ufficiale vuole portare avanti il lavoro di sviluppo dell'universo narrativo, racconterà le nuove vicende dei sopravvissuti al secondo episodio e inizierà a svelare numerosi segreti, a partire dalla reale natura dei Marchi. Nessuno di Visceral Games si è però sbottonato, neanche a domanda diretta, su una questione da fanatici: rivedremo Lexine, intrigante protagonista di *Dead Space: Extraction* e *Dead Space 2: Severed*, che gli sceneggiatori hanno crudelmente inserito nelle macchinazioni di Unitology?



Anche se il gioco sarà ambientato prevalentemente su un pianeta, non mancheranno le classiche fasi in giro per il cosmo.

Come si può intuire da questa immagine preparatoria, le sezioni con un'atmosfera paragonabile a quella dei primi due episodi non mancheranno.

LANDE INNEVATE
La parte di pianeta mostrata nella presentazione è costantemente vessata da una forte tempesta di neve. Il risultato è che ci si muove arrancando e, pian piano, Isaac viene ricoperto di bianco, dagli stivali in su, con un effetto visivo molto gradevole. Notevole anche il lavoro sul suono, con violenti cambi di rumore quando si passa dagli ambienti chiusi all'aperto e viceversa.



DEAD SPACE 3

Visceral Games ci riprova con un terzo episodio interessante, dal ricco potenziale ma anche dalle scelte coraggiose e controverse.

MUTAZIONI NECROMORFE
Nel gioco troveremo alcune vecchie conoscenze della serie (Slasher, Puker, Stalker...), contestualizzate ai nuovi ambienti "glaciali". Non mancheranno le novità, fra cui una specie di necromorfo zombi, che tiene ancora in mano il fucile imbracciato dalla sua vittima prima dell'infezione e spara qualche colpo a caso. Chiaramente, ci sarano anche diversi boss giganti.

Di almeno un paio di cose bisogna rendere atto a Electronic Arts e Visceral Games. Hanno creduto in *Dead Space* fino in fondo, anche quando, dopo il lancio di un primo episodio dai risultati non esaltanti, molti pensavano che la serie fosse condannata.

Inoltre, nonostante i riscontri sempre ottimi da parte di critica e fan, non si siedono sugli allori e non si adagiano sulla formula consolidata. Anzi, pur tenendosi stretti i capisaldi della serie, continuano a cercare l'ampliamento, l'arricchimento e l'innovazione all'interno della formula. Ben sapendo che così si rischia di scontentare i fan integralisti e nonostante il fatto che molti altri, nella stessa situazione, di fronte all'impegno di realizzare un seguito ogni due anni, giocherebbero molto più sul sicuro. E invece, pur consci di poter scatenare il panico sui forum di mezza Internet, eccoli qui a presentare un nuovo capitolo di *Dead Space* dando per scontati tutti gli elementi che hanno reso grande la serie ("Tranquilli, i corridoi cupi, le passeggiate solitarie e l'atmosfera agghiacciante rimangono la base del gioco", dice il general manager di Visceral Games Steve Papoutsis) e concentrandosi su una serie di novità che sarebbe fin troppo facile interpretare come tradimento della stessa.

In *Dead Space 3*, per esempio, non si combatteranno solo necromorfi. La chiesa di Unitology, presente dietro le quinte già nei passati episodi, è scesa in campo in forze e scatena contro il povero Isaac Clarke una serie di soldati pesantemente armati.

Di conseguenza, si affrontano fasi da sparatutto vero e proprio, in cui una serie di nemici umani ci spara da lontano e noi possiamo affrontarli sfruttando un sistema di coperture all'acqua di rose. Tutto sembra essere molto fluido, con Isaac che si china leggermente per ripararsi quando ci avviciniamo a un nascondiglio e senza un vero e proprio "effetto colla" che ci leghi alla parete. La sensazione iniziale, però, è di sgomento: sembra di osservare un clone di *Gears of War*. In realtà, fermo restando che durante queste fasi, inevitabilmente, si respira un'atmosfera molto diversa da quella cui la serie ci ha abituati, l'approccio al combattimento rimane particolare, strettamente legato a *Dead Space* e dal gran potenziale.
Quasi sempre sono in ballo tre forze diverse, dato che nelle sparatorie fra Isaac e i "crociati" tendono a infiltrarsi i necromorfi. Ciò genera una serie di situazioni dalle meccaniche "emergenti" molto interessanti. Da un lato bisogna decidere chi togliere di mezzo prima, mentre magari mostri e umani si fanno a fette a vicenda. Dall'altro va tenuto conto del fatto che i necromorfi possono infettare i loro nemici, quindi diventa importante assicurarsi di ridurre nelle peggiori condizioni possibili i cadaveri. In tutto questo, va detto che il sistema di smembramenti tipico della serie funziona anche sui nemici umani. Attenzione, però: un cadavere senza braccia potrebbe diventare un necromorfo ancora più pericoloso, perché capace di sostituirle con dei tentacoli.

L'altra novità apparentemente "fuori tema" è rappresentata dalla modalità cooperativa. Il multiplayer competitivo del secondo episodio è stato abbandonato, ma non il tentativo di coinvolgere più giocatori sullo stesso titolo.

> "VISCERAL GAMES NON SI FA PROBLEMI A RISCHIARE GROSSO NEL PORTARE AVANTI LE PROPRIE IDEE"

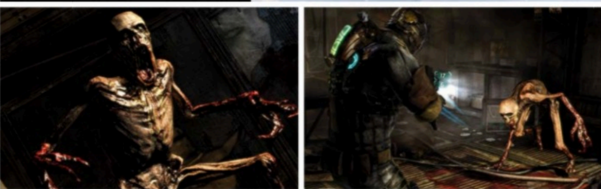
L'implementazione della co-op è comunque più curata rispetto a quanto si vede di solito.
Niente single player con Isaac costantemente accompagnato da un personaggio guidato dal computer, così come niente cooperativa con un secondo protagonista che appare dal nulla e tutti i personaggi del gioco ignorano. In pratica, sarà come se ci fossero due campagne distinte, adagiate su binari molto simili. Il gioco in singolo seguirà il solito modello della saga, con un Isaac solitario e un co-protagonista, John Carver, che vedremo apparire ogni tanto in alcune sequenze narrative. La modalità co-op vedrà, invece, il secondo giocatore vestire proprio i panni di Carver, ci mostrerà una serie di sequenze animate (alcune esclusive) in cui sarà ben inserito nel racconto e ci offrirà addirittura alcune missioni extra a lui dedicate.

Oltre a ciò, la co-op verrà sfruttata per far risolvere alcuni enigmi in maniera leggermente diversa e, naturalmente, offrirà l'opportunità per tecniche di combattimento avanzate, con un giocatore che sfrutta stasi e telecinesi mentre l'altro apre il fuoco con le armi. Insomma, sebbene Visceral Games sostenga che le aggiunte della co-op non sono necessarie e che giocando in singolo non ci si perderà nulla di fondamentale per la comprensione della trama, i motivi per provare entrambe le modalità non mancano. Anche perché, di fatto, saranno due esperienze molto diverse dal punto

TRIVELLE GIGANTI

Nella parte che abbiamo visto si incontra una stanza sullo stile di quelle arene chiuse e invase dai necromorfi che capitava di affrontare già nel secondo episodio. In questo caso, bisogna difendersi dagli attacchi mentre si cerca di sopravvivere a un'enorme trivella mineraria impazzita, da bloccare attaccandola nel modo giusto. Fa parte delle situazioni che si affrontano in maniera leggermente diversa in cooperativa.

Nelle fasi in piena tormenta di neve può diventare complicato anche solo muoversi o tenere d'occhio i dintorni di Isaac.



di vista del tono e dell'atmosfera: il solito *Dead Space* solitario e claustrofobico in singolo, una sorta di "buddy movie", in cui i due protagonisti si beccano di continuo mentre abbattono tonnellate di mostri, in co-op.

Di novità ce ne sono anche altre, a cominciare dall'ambientazione, il pianeta Tau Volantis, su cui Isaac è precipitato per ragioni al momento ignote. Qui ci si trova alle prese con condizioni climatiche a dir poco ostili, messi sotto da una tempesta di neve che incide non solo sull'impianto grafico, ma anche sui movimenti (rallentati) e sulla visibilità (ridotta). Ed è solo l'inizio. Visceral ha optato per un'ambientazione ampia come quella del pianeta per garantirsi varietà e vastità delle location. Fra edifici diroccati, montagne, grotte e chissà che altro, *Dead Space 3* promette un continuo rincorrersi di eventi, con cambi di ritmo e atmosfera che si susseguono senza tregua.
A questo si aggiunge anche una maggiore libertà di movimento: per quanto il gioco rimanga sostanzialmente lineare negli sviluppi, troveremo una serie di "Beta Mission", compiti facoltativi che potremo scegliere se svolgere o meno e che garantiranno varietà, opzioni e anche una certa dose di rigiocabilità.

Abbiamo anche una serie di nuove funzionalità di controllo, per esempio una capriola con cui allontanarsi velocemente dal pericolo e la possibilità di ruotare oggetti tramite telecinesi, fondamentale nella risoluzione di alcuni enigmi. Senza contare, poi, il sistema di gestione delle armi, ampiamente riveduto e che, secondo Visceral, rappresenta una scelta coraggiosa e portatrice di grande libertà per i giocatori.
Non ci è stato spiegato nel dettaglio di cosa si tratti, ma durante la dimostrazione abbiamo visto impiegare armi che univano sparo secondario e primario di due fucili differenti dei primi due episodi. Significa forse che potremo mescolare fra loro, e a piacere, le varie bocche da fuoco?
Lo scopriremo.
Concludendo, ribadiamo che di sicuro Visceral Games non si fa problemi a stupire il suo pubblico e a rischiare grosso nel portare avanti le proprie idee. *Dead Space 3* sembra mettere parecchia carne al fuoco sul piano delle meccaniche, e ha dalla sua anche un lavoro su tematiche, atmosfera e ricerca stilistica decisamente più vario che in passato. Osservando scorrere la presentazione, fra suggestioni visive, musicali e di pura atmosfera, ci sono venuti in mente i film di fantascienza più disparati, dal primo "Alien" a "La Cosa", passando perfino per la serie dedicata a Riddick. Ci sono paura, azione, senso epico, spettacolo, mostri giganti, mostri medi, mostri piccoli e ci sono idee di gioco nuove e interessanti.

Il timore che, in mezzo a tutto questo, si perda un pochino lo spirito originale della serie è lecito, ma non è detto che vada così. E, soprattutto, bisogna chiedersi una cosa: è giusto lamentarsi dei sequel sempre tutti uguali e poi lagnarsi ancora di più quando qualcuno prova a realizzare seguiti con il coraggio di rielaborare quanto fatto in precedenza?



ANTEPRIMA





L'interfaccia è semplice ma funzionale.

Nonostante il senso d'immobilità, il dettaglio grafico è notevole per una produzione indie.

MILLE SOLUZIONI PER UN PROBLEMA

A un certo punto dell'avventura, ci verrà chiesto di entrare in un accampamento per scoprire cosa stia succedendo al suo interno. Potremo spacciarci per il sapiente che i nostri nemici stanno aspettando, magari indossando i suoi abiti per rendere più realistica la recita, e quest'approccio porterà a una serie di test sulle abilità sociali del nostro personaggio. Se preferiremo un'incursione silenziosa, invece, dovremo attendere il calare delle tenebre e tentare una scalata. In questo caso, i test saranno di tutt'altra natura. Sarà persino possibile convincere il capo di un gruppo di banditi ad attaccare l'accampamento, risolvendo così due missioni in colpo solo.

ISTANTANEA SU: *AGE OF DECADENCE*

- **Casa:** Iron Tower
- **Sviluppatore:** Iron Tower
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.irontowerstudio.com
- **Data di uscita:** 2013
- **Perché aspettarlo:** Per provare un GdR senza compromessi, scegliendo liberamente il proprio ruolo in un "gioco del trono" crudele, magari rivivendo il tutto più volte da una diversa prospettiva.

AGE OF DECADENCE

Alessandro Gambino ci porta alla scoperta di quello che è, probabilmente, il gioco di ruolo più posticipato della storia recente.

DOPO anni d'attesa, abbiamo messo le mani su *Age of Decadence*, il waporware indie per eccellenza. L'opera di Iron Tower pare mantenere la promessa di portare su PC le logiche di un gioco di ruolo cartaceo senza compromessi.

Age of Decadence è un GdR vecchio stampo e per creare un personaggio si segue un metodo che ricorda i primi due *Fallout*, se escludiamo l'assenza dei perk, il maggior numero di abilità (23, molte delle quali di natura sociale) e la funzione di primo piano svolta dai background. Questi ultimi servono per determinare il ruolo dell'eroe nel mondo, le sue alleanze e le sue prospettive per il futuro. Le abilità, al contrario, verranno gestite dal giocatore in piena autonomia.

Per esempio: nei primi minuti dell'avventura, un mercante troppo sicuro di sé farà una brutta fine. Il ruolo del giocatore rispetto a questo evento dipenderà dal suo background: potrà essere l'assassino incaricato di ucciderlo o il mercenario che avrebbe dovuto proteggerlo, il rivale che ne chiederà la testa oppure il truffatore che lo ripulirà prima dell'incontro con Caronte. L'influenza del background continua per tutto il gioco senza ingabbiare l'eroe in un ruolo precostituito, dato che in più di un'occasione sarà consentito cambiare alleanze.

Tanta libertà è stata ottenuta con un "trucchetto": le quest si svolgono quasi interamente alla maniera di un'avventura testuale. Il motore di gioco ci mostra delle scene che corrispondono al risultato delle nostre scelte, ma queste ultime vengono effettuate attraverso un'interfaccia testuale. Le possibilità a disposizione sono molteplici e solo rigiocando l'avventura più volte ci si rende conto dell'enorme lavoro svolto dagli sviluppatori. Già alla prima partita, invece, si apprezza il sistema di combattimento. Turni e punti azione sono la base, poi abbiamo una griglia di quadrati e l'enfasi è posta sul combattimento corpo a corpo. L'aspetto più convincente è la possibilità di colpire duro con qualsiasi tipo di arma, a patto di gestire con oculatezza i propri punti azione e di non snobbare i colpi mirati.

Al netto di piccoli bug e di un bilanciamento da migliorare (oltre che di un comparto tecnico limitato), *Age of Decadence* mostra però alcune contraddizioni. Teron, la città presente nella Beta, non offre molti motivi per esplorare e i personaggi con cui interagire si contano sulle dita di una mano. Inoltre, durante le fasi ispirate alle avventure testuali, il risultato dipende dal modo in cui si sono distribuiti i punti abilità, più che dall'acume del giocatore. C'è da dire che gli sviluppatori sono già all'opera per correggere tali difetti.



LE RAGIONI DELLA DECADENZA

Il mondo di *Age of Decadence* è ispirato al periodo più buio della Roma dei Cesari. In questo caso, tuttavia, la decadenza in cui versano le città dell'ex impero (ormai covi di tagliagole e di arrivisti della peggior specie) è figlia di una guerra che ha chiamato in causa divinità e demoni. O perlomeno, questo è quanto tramandano i sapienti. Fin da subito, infatti, si intuisce che la devastazione in cui ci muoviamo è dovuta all'uomo e alla sua tecnologia.

ISTANTANEA SU:
MEN OF WAR: CONDEMNED HEROES

- **Casa:** FX Interactive/ 1C Company
- **Sviluppatore:** 1C Company
- **Genere:** Tattica in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,6 GHz, Scheda 3D GeForce 8800, 1 GB RAM, 3 GB HD
- **Internet:** www. fxinteractive.com
- **Nei Negozi:** Imminente
- **Perché aspettarlo:** Perché promette di portare sui nostri schermi una pagina dimenticata della Seconda Guerra Mondiale, con tutto il dettaglio cui ci ha abituato la serie *Men of War*.



Condemned Heroes permette di controllare, in media, più uomini di quanto avveniva in *Vietnam*.

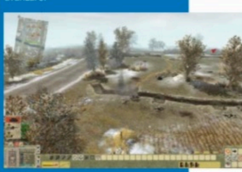


Niente è più soddisfacente che catturare un carro tedesco e usarlo per seminare il panico.



EROI PER CASO

Men of War ha sempre svolto un ottimo lavoro nel riprodurre la sensazione di precarietà che circonda i soldati in guerra: ogni passo può essere l'ultimo, e basta una mitragliatrice ben posizionata per porre fine ai sogni di gloria di un'intera squadra.
Nel caso di *Condemned Heroes*, questi elementi sono accentuati, vista la natura delle nostre truppe: il gioco è chiaro nell'identificarle come carne da macello, almeno nella logica severissima dell'Armata Rossa, e si ha spesso la sensazione che si tratti di martiri destinati a sacrificarsi per permettere ai commilitoni controllati dalla CPU di avanzare.



MEN OF WAR: CONDEMNED HEROES

La guerra vista attraverso gli occhi dei più improbabili fra gli eroi.

L'IMPORTANZA DELLA COPERTURA

***Men of War* è, da sempre, un gioco realistico: non è certo possibile inviare i propri uomini all'assalto come fossero tanti Rambo. È necessario, invece, sfruttare ogni copertura possibile, giacché un solo secondo allo scoperto può significare la morte. Fortunatamente, l'interfaccia ci corre in aiuto, mostrando chiaramente i punti di copertura e permettendo di posizionare i soldati con grande cura.**

STALIN, icastico come sempre, sosteneva che "nell'Armata Rossa ci vuole più coraggio a ritirarsi che ad avanzare". Anche e soprattutto per via del famigerato Ordine 227 che, oltre a proibire la ritirata, imponeva la creazione dei cosiddetti "battaglioni penali", composti da soldati accusati di ogni sorta di crimine, destinati a compiere missioni suicide.

Una storia tragica e affascinante, che il nuovo *Men of War* si propone di portare sui nostri monitor. Una campagna suddivisa in quattro parti, composta da missioni lunghe e complesse, racconta, in maniera piuttosto asciutta, le vicende di tali eroi dimenticati, protagonisti, fra il 1942 e il 1945, di alcune delle azioni più temerarie della Seconda Guerra Mondiale.

Condemned Heroes si inserisce nella tradizione della saga, senza deviare dalla struttura già vista in *Assault Squad* e *Vietnam*. Stiamo parlando, quindi, di un tattico in tempo reale, appartenente allo stesso genere di *Company of Heroes* e *World in Conflict*, ma decisamente più ragionato e profondo della media.

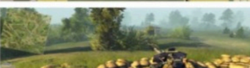
Da sempre, il fiore all'occhiello della serie è l'attenzione al dettaglio, e *Condemned Heroes* non fa eccezione: ogni soldato dispone di un inventario, tutti i veicoli possono subire danni localizzati e fattori quali la natura del terreno e il posizionamento giocano un ruolo fondamentale. Contribuisce al realismo l'ampio ventaglio di unità: cecchini, mitraglieri, le numerose versioni del T-34 e pressoché ogni veicolo utilizzato dai sovietici durante il confronto con la Germania nazista.
Le missioni, in ossequio all'ambientazione, offrono una scala più elevata di quanto visto in *Vietnam* e abbandonano le meccaniche in stile *Commandos* per concentrarsi sulle azioni di squadre più ampie, spesso dotate del supporto dei corazzati.
Non tutte le truppe sul campo sono, peraltro, direttamente controllabili. Diversi tra i nostri commilitoni agiscono automaticamente, e il nostro compito diventa quello di conquistare obiettivi avanzati per spianar loro la strada: per esempio, attraversare una striscia di terra sotto il fuoco dei mortai per raggiungere un carro armato, ripararne i cingoli e poi ripulire a suon di cannonate una trincea occupata.
Il livello di difficoltà, come al solito, si preannuncia elevatissimo: le missioni sono, comprensibilmente, al limite del suicida, e il realismo del campo di battaglia è tale, che esporre un uomo al fuoco nemico anche per qualche secondo può comportarne la triste fine.
L'Intelligenza Artificiale pare di buon livello e reagisce con prontezza alle situazioni: i soldati della CPU sanno sfruttare le coperture e sfuggire alle granate, e rappresentano una vera spina nel fianco, sebbene tendano a "spegnersi" ogni tanto, come avviene anche per le truppe alleate non direttamente controllabili.
C'è da dire, però, che la scala più ampia rende *Condemned Heroes* meno masochistico di *Vietnam*, poiché alle perdite si potrà far fronte più agevolmente e un singolo passo falso non rappresenterà la fine di una missione. Difficoltà e verosimiglianza sono sempre state i cardini della saga: questa volta, l'equilibrio sembra essere rifinito, ed è piacevole notare come l'atmosfera della campagna si adatti perfettamente al particolare scorcio di Storia trattata.

Se l'esperienza single player promette di essere corposa, il multiplayer dovrebbe rivestire un ruolo minore, almeno rispetto ad *Assault Squad*. L'aspetto estetico, dal canto suo, beneficia di qualche aggiustamento, e si mantiene comunque di buon livello: un plauso va ai modelli dei mezzi, ben animati e dettagliati. La versione di *Condemned Heroes* che comparirà a breve sui nostri scaffali è firmata FX Interactive e completamente tradotta in lingua italiana, al prezzo di 19,95 euro.

La saga di *Men of War* ha creato una nicchia, all'interno dell'ampio mondo degli strategici in tempo reale, che continua a occupare dagli esordi. Cambiano le ambientazioni, ma l'idea di fondo resta identica e, in effetti, non sarebbe difficile considerare i singoli capitoli come episodi di un medesimo gioco, ormai una vera e propria epopea della guerra novecentesca. È una serie che continua a non concedere nulla alla semplificazione, mantenendo un livello di difficoltà ben superiore alla media e una tendenza alla microgestione capace di spaventare i comandanti meno smaliziati. *Condemned Heroes* non fa eccezione: la promessa è di rinverdire i fasti dei predecessori, senza mutare un sistema che funziona. Di conseguenza, possiamo aspettarci che il nuovo titolo piaccia ai giocatori che già apprezzano il marchio, mentre chi preferisce un'esperienza più veloce e "arcade" difficilmente si lascerà irretire.













LA GRANDE GUERRA PATRIOTTICA

L'attenzione delle produzioni ambientate durante la Seconda Guerra Mondiale sembra volersi spostare dalle spiagge della Normandia e dalle imprese degli Alleati occidentali alle nevi della Madre Russia. Oltre a *Condemned Heroes*, anche l'attesissimo *Company of Heroes 2* mira a ricostruire su schermo l'epopea della grande guerra patriottica, con la perizia che contraddistingue Relic. Si tratta di un titolo che beneficia di un budget molto più alto rispetto a *Men of War*, fondato su uno stile di gioco rapido e serrato, che sacrifica alcuni dettagli per offrire un'esperienza di gioco più spettacolare e comunque molto interessante sul piano tattico.



Il ruolo del terreno è fondamentale, vista la necessità di muoversi sotto copertura.



Spesso, basta una mitragliatrice ben posizionata per far strage degli attaccanti.

CONTROLLO DIRETTO

In *Condemned Heroes* è inclusa la possibilità di controllare direttamente i propri uomini, in una modalità vagamente simile a uno sparatutto in terza persona. Si tratta di una potenzialità che torna utile quando si deve lanciare con precisione una granata, oppure quando si dispone di un unico carro armato da usare come ariete per forzare una linea fortificata nemica.

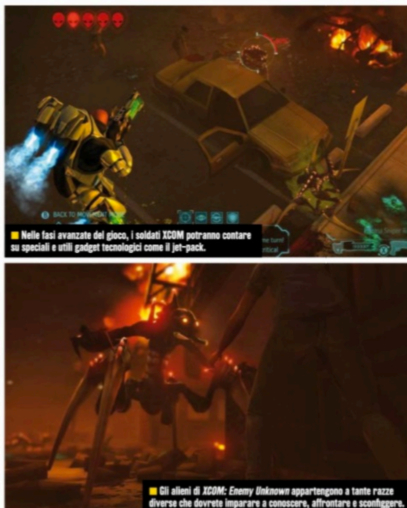
"LA PROMESSA È DI RINVERDIRE I FASTI DEI PREDECESSORI"

www.gamesvillage.it

ANTEPRIMA

ISTANTANEA SU: XCOM: ENEMY UNKNOWN

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Firaxis Games
- **Genere:** Strategia
- **Requisiti di sistema:** Non sono stati ancora comunicati ufficialmente, ma gli sviluppatori suggeriscono quelli generici necessari a far girare l'Unreal Engine 3 che muove la grafica del gioco, quindi CPU 3GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 512 PS 2.0
- **Internet:** www.xcom.com/enemyunknown
- **Nei Negozi:** 12 ottobre 2012
- **Perché aspettarlo:** L'occasione perfetta per (ri)scoprire le geniali meccaniche di gioco di un classico della strategia, grazie a una veste grafica e a un'interfaccia di controllo assolutamente moderne.

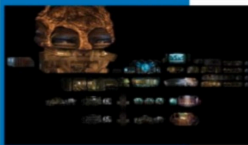


Nelle fasi avanzate del gioco, i soldati XCOM potranno contare su speciali e utili gadget tecnologici come il jet-pack.

Gli alieni di *XCOM: Enemy Unknown* appartengono a tante razze diverse che dovrete imparare a conoscere, affrontare e sconfiggere.

QUARTIER GENERALE

Il quartier generale è il (solo e unico) centro nevralgico da cui le forze XCOM organizzano e coordinano le strategie belliche atte a contrastare l'invasione aliena. Soprannominata non a caso "ant farm", la struttura in stile formicaio viene visualizzata in sezione laterale, evidenziando innumerevoli sale suddivise in base alla relativa funzione. Laboratori di ricerca medica e tecnologica, camere di detenzione, quartieri dei soldati, sala briefing, hangar, garage e via discorrendo: il quartier generale di *Enemy Unknown* è sempre in fermento. All'inizio, il giocatore sarà guidato per mano da un tutorial efficiente, ma mai invasivo, alla scoperta delle tante potenzialità della futuristica struttura sotterranea, interagendo con responsabili delle varie sezioni man mano che queste ultime si rendoneranno disponibili. Naturalmente, il grado di libertà garantito nello sviluppo di tecnologie belliche (e non solo) indirizza la crescita parallela dello stesso quartier generale, a partire dalla scelta logistica nel suo posizionamento all'inizio della partita.



XCOM: EMENY UNKNOWN

Il ritorno in grande stile di una pietra miliare della tattica a turni su PC.

XCOM: NEMICO SCONOSCIUTO

Per personalizzare l'esperienza di gioco, e rendere giustizia all'atmosfera di tensione creata dagli sbarchi degli alieni, *XCOM: Enemy Unknown* offrirà l'opzione per disattivare gli indicatori sulla salute e le caratteristiche statistico-tattiche degli stessi, costringendo il giocatore a fare i suoi calcoli e, soprattutto, a prendere i suoi rischi.

STORICA pietra miliare, parametro videoludico. Scolpito nell'altrettanto classica pagina doppia di Giochi per il Mio Computer, *X-COM* è un vero e proprio pezzo di storia della strategia su personal computer.

XCOM: Enemy Unknown, a opera di Firaxis Games (esatto, quelli degli ultimi *Civilization* griffati Sid Meier), non pare aver perso niente del solido capolavoro del 1994, se non il "trattino" nel titolo. Ma cosa sarà mai un trattino di fronte a cotanto trattamento di ringiovanimento, toccato con mano nel corso del recente evento londinese cui abbiamo partecipato?

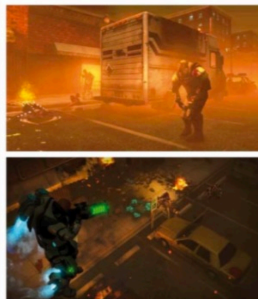
Effettivamente, il moderno *XCOM: Enemy Unknown* si propone come un remake, e non certo un reboot, del primo episodio della fantastica e fantascientifica serie. Un remake secondo i moderni canoni visivi e di controllo, naturalmente. Da questo punto di vista, chiariamo subito che le cose vanno molto bene. L'impatto garantito dall'utilizzo dell'Unreal Engine 3 è ottimo, anche se orientato più alla chiarezza e alla funzionalità necessarie in uno strategico con visuale isometrica 3D a volo d'uccello, che alla mera spettacolarità. Ciononostante, qualche concessione è stata fatta anche a quest'ultima, garantita dalla presenza di una visuale in terza persona perfettamente integrata con quella strategica dall'alto. Oltre ad animare automaticamente le fasi d'azione che seguono i turni strategici dei combattimenti, rappresentandone in modo coreografico i risultati grazie al punto di vista ravvicinato, la "telecamera" in terza persona è impiegata quando si prende la mira (sempre in maniera rigidamente guidata), fornendo al giocatore un'impressione visiva sull'effettiva traiettoria di tiro, in aggiunta alle statistiche.

Passando al sistema di controllo che si occupa di gestire le suddette visuali, oltre a tutto il resto, abbiamo avuto modo di provarlo unicamente mediante l'interfaccia via controller – pur se ne è prevista una dedicata per mouse e tastiera – ed è evidente come lo sviluppo del gioco anche in versione console abbia giovato all'efficienza ergonomica dei controlli tramite joypad, grazie ai quali è possibile pianificare e coordinare le manovre sul campo di battaglia con un numero limitato di tasti. Naturalmente, agevola il fatto di combattere a turni e non in tempo reale: in questo senso, la precisione e la reattività del sistema di controllo non sono specifiche fondamentali. Il fulcro del gioco, proprio come nell'originale, risiede nella pianificazione delle manovre coordinate dei 4/6 soldati XCOM che si comandano, con particolare attenzione all'utilizzo coerente dei punti azione a disposizione.

Movimento, copertura, fuoco: queste sono le chiavi di volta della strategia di *Enemy Unknown*. Secondo le abilità, le specializzazioni e l'arsenale di armi e gadget a disposizione dei propri uomini (potenziabili di missione in missione), affrontare le varie razze di alieni diventa una questione di visione tattica d'insieme. L'Intelligenza Artificiale dei nemici, i conseguenti pattern variabili d'attacco e difesa, e le specifiche peculiarità delle unità vanno prima studiati quando emergono dalla classica e sempre terrificante "nebbia di guerra" (fog of war), quindi affrontati e infine, possibilmente, cancellati dalla faccia della Terra. Cosa non sempre facile: preparatevi a veder morire sul campo parecchi dei vostri amati soldati, compresi i più valorosi. Niente resurrezioni miracolose qui: Firaxis le lascia volentieri allo sparatutto *XCOM* in via di sviluppo presso 2K Marin, eventualmente.

Per avere qualche chance in più, si rivelerà importantissimo lo sviluppo strutturale e tecnologico del quartier generale XCOM, dal quale partono e vengono organizzate tutte le missioni del gioco. Addestramento militare, ricerca medica, avanzamenti tecnologici, intercettazioni aeree, monitoraggio satellitare, controllo psicologico del panico nelle aree sensibili: non siamo forse ai livelli del succitato *Civilization*, ma lo sviluppo personalizzato di tutte queste variabili tattiche, e di molte altre, è completamente nelle mani del giocatore ancor prima di scendere sul campo di battaglia. Non è ancora dato sapere quanto profondo, articolato e complesso sia il sistema di equazioni da risolvere in base al proprio stile e strategia di gioco, anche se l'oretta che abbiamo avuto a disposizione, insieme alle indiscusse qualità tattico-strategiche del titolo originale, ci fanno ben sperare in questo senso. Il senso, e le sensazioni, di uno strategico classico proveniente da un glorioso passato, ambientato in un massificato presente e ispirato al prossimo futuro.

Una pietra miliare che (ri)piomba su di noi con l'alieno fascino e la solidità primordiale del monolito nero di Kubrickiana memoria. Siamo pronti ad accogliere *XCOM: Enemy Unknown* o, almeno, a non esserne schiacciati?



UFO: ENEMY UNKNOWN

Conosciuto fuori dall'Europa come *X-COM: UFO Defense*, *UFO: Enemy Unknown* è stato pubblicato originariamente su PC dalla gloriosa MicroProse nel lontano 1994. Dopo il clamoroso successo ottenuto grazie a una solida struttura in grado di coniugare perfettamente strategia di pianificazione e tattica sul campo di battaglia, l'*Enemy Unknown* originale ha aperto la strada a numerosi seguiti ufficiali con cadenza pressoché annuale, oltre a una pletora di Mod e remake sfornati dall'appassionata community che è riuscito a crearsi intorno. Inutile dire che auguriamo lo stesso successo e lo stesso seguito ufficiale/amatoriale a questa sua moderna reincarnazione.





La classica visuale isometrica a volo d'uccello non poteva mancare, anche se ora è integrata con un'inquadratura in terza persona che descrive meglio l'azione.



L'*XCOM* moderno non rinuncia a una grafica pompata a dovere, che però non sacrifica mai – anzi, esalta – le storiche prerogative tattico-strategiche del gioco.

"XCOM: ENEMY UNKNOWN È IL REMAKE DEL CLASSICO DEL 1994"

IRONMAN MODE

Sempre nell'ottica dell'innalzamento (facoltativo) della tensione e della difficoltà del gioco, *XCOM: Enemy Unknown* prevederà anche un livello di difficoltà chiamato Ironman, oltre ai soliti Easy, Medium, Hard e al Classic che si rifà al gioco originale. Entrando in modalità Ironman (attivabile e disattivabile in qualunque momento), il giocatore non conterà sul vecchio trucco del caricamento di salvataggi precedenti, nel caso una missione non andasse esattamente come previsto. Insomma: una modalità da veri duri, di nome e di fatto!

www.gamesvillage.it

Ai quattro angoli del noir

Cos'hanno in comune due personaggi come Max Payne e l'Agente 47? Nulla, a parte l'essere circondati da un mondo nero come la pece, che ha fagocitato il loro destino. La stessa, famelica bocca in cui sono caduti tanti altri anti-eroi, della letteratura, del cinema e anche dei videogiochi. Joseph Massena indossa il soprabito scuro e s'incammina nella pioggia, fra le vite più dolenti e solitarie dell'universo videoludico.

L'inquietudine è da sempre la regina della finzione, giusto per ricordare a tutti com'è bello avere una vita normale.

Certo, esistono storie a carattere fantastico in cui è possibile proiettarsi senza patemi, a cavallo di draghi o di astronavi, in cui la lontananza dalla nostra realtà è motivo di rassicurante evasione, anche quando intorno a noi si stringono nugoli di mostri. Nessuno, però, vorrebbe davvero entrare nei panni dei più sfortunati eroi del noir, avendone in cambio la consapevolezza, costante e dunque insostenibile, che il mondo può diventare un luogo addirittura orrendo, se la fortuna gira definitivamente le spalle. Su questa linea, calandoci in un'analisi al confine tra il noir classico e il moderno "hard boiled", le strade da seguire sono molte e virtualmente dispersive: è possibile passare in rassegna tutti i migliori videogiochi centrati su esperienze umane debitamente disperate, dando loro la stessa importanza, oppure concentrare l'attenzione su un paio di personaggi, quasi antitetici nel carattere e nell'ispirazione, per poi concedere spazio a derive criminali del presente e rappresentazioni dal gusto (narrativamente) rétro.

In particolare, abbiamo scelto di partire da protagonisti così vicendevolmente lontani da poter fungere da esempio su come lo stesso genere sia in grado di spaziare fra storie diverse e, nel caso dei videogiochi, tra tipologie d'azione e giocabilità altrettanto singolari. Da una parte c'è un uomo che ha tanto da dire, sulla propria sfortunata vicenda, dall'altra un individuo che, al contrario, è quasi privo di una storia da raccontare. Uno ha un nome vero, quasi profetico sul suo destino, l'altro ha una fredda sigla stampata sulla carne, come un animale in cattività. Fuori dalla finestra, però, c'è lo stesso mondo, opprimente e crudele come l'inferno.

SCORRETE LACRIME, DISSE IL POLIZIOTTO

In merito a *Max Payne* sono già stati scritti fiumi d'inchiostro, sulle sue doti ludiche ma anche sulle pellicole cinematografiche che ne hanno influenzato atmosfera e trama. Allo stesso modo, non sono mancati mille approfondimenti sulla tecnica adottata per caratterizzare l'azione di gioco, nota come bullet time, ormai addirittura abusata in ambito videoludico. Tra i primi fattori caratterizzanti, però, è forse ancora più importante e doveroso sottolineare il talento di chi ha scritto soggetto e sceneggiatura, il luciferino Sam Lake, capace di prendere elementi già noti del noir metropolitano e di metterli al servizio di un'opera interattiva, integrandoli nella struttura di gioco senza svilirla o renderla confusa; un'operazione concettualmente difficile, che Lake ha dimostrato più volte di saper dominare e dirigere al meglio, in *Max Payne* come nelle strade orrorifiche percorse con *Alan Wake*. Come sappiamo, però, alla causa di *Max Payne* il poliedrico autore ha donato addirittura la faccia, oltre che il cuore, in un primo capitolo entrato nel mito anche in virtù di dettagli come questo, per la scelta di usare tratti "veri" e straordinariamente plastici al posto di modelli di caratterizzazione fisica più stereotipati (gli stessi che, tra i pochi difetti di titoli quasi altrettanto memorabili, sono emersi negli episodi successivi).

Soprattutto, tra le suggestioni suggerite dalla trama troviamo la sorprendente deriva onirica di Max, nella forma di veri e propri "incubi giocabili", accanto alla giustificazione narrativa delle varie caratteristiche attraverso una lettura quasi simbolica: i più diffusi medikit diventano gli antidolorifici ("painkiller", nell'originale), a indicare un dolore che è solo possibile lenire, ma mai eliminare del tutto, mentre lo stesso bullet time assume una valenza da "potere della disperazione", una facoltà che sta solo

> "Da una parte c'è un uomo che ha tanto da dire, sulla propria sfortunata vicenda, dall'altra un individuo quasi privo di una storia da raccontare"



GIOCHI NERI COME LA NOTTE

STORIE DI SPIE

Se per un assassino è consentito parlare di noir, a maggior ragione si può fare per le spie: che siano moderne, come Sam Fisher, oppure d'epoca, come il capitano Strogov di *Death to Spies* e la protagonista di *Velvet Assassin* (ispirata al personaggio storico di Violette Szabo), queste figure portano sempre con sé qualcosa di molto vicino al noir, talvolta fino a coincidere perfettamente. L'atto stesso di sgattaiolare al buio, insieme alla freddezza necessaria agli agenti segreti, sono i tratti caratteristici di personaggi dotati, per ovvie ragioni, di un approccio non troppo lieto nei confronti della vita. Anche loro guardano seri la luna, perché non c'è davvero nulla da ridere.

HARD BOILED

Il vapore rende l'esterno dell'uovo sempre più solido, così come la vita può indurire qualunque essere umano. È questo il senso dietro le parole "hard boiled", le stesse che siamo soliti accompagnare a eroi dolenti, magari con il bavero dell'impermeabile alzato. Tra le altre cose, in ambito videoludico il genere è passato soprattutto dalla fantascienza: a parte *Max Payne*, unica rappresentazione "realistica" dell'hard boiled nei videogiochi, possiamo riconoscere tratti simili in personaggi del futuro come JC Denton e Adam Jensen, rispettivamente da *Deus Ex* e *Deus Ex : Human Revolution*, complici le ambientazioni ispirate, almeno in parte, alla Los Angeles di "Blade Runner" (con tutti i suoi riferimenti al noir Anni '50). Parlando di hard boiled, infine, non si possono non citare due tra le migliori opere che portano lo stesso nome, ossia il celebre film di John Woo e l'omonimo fumetto cyberpunk di Frank Miller e Geof Darrow.



Nel nuovo capitolo, il volto e le movenze di *Max Payne* sono legati all'attore James McCaffrey, voce del personaggio fin dal primo episodio.



Le ombre sono importanti anche per l'Agente 47, più che altro per questioni d'atmosfera. Per il resto, ci sono i travestimenti.



Il poliziotto Tequila, creato da John Woo, ha una sua trasposizione videoludica. Il gioco, però, si è rivelato piuttosto derivativo.



Sul piano estetico e del soggetto, *The Saboteur* potrebbe pretendere un suo posto nel noir videoludico, ma la sceneggiatura lo porta altrove.

nel cervello di Max e che lo illude di piegare il tempo, con la forza della follia. Per il resto, non possiamo trascurare le più note linee d'ispirazione (o semplici analogie, in alcuni casi) dal cinema e dai fumetti. In bella evidenza ci sono i riferimenti a un periodo preciso della cinematografica di John Woo, insieme alle citazioni tecnico-estetiche da "Matrix" e da alcuni anime giapponesi; Max, inoltre, è fra i tanti, sfortunati protagonisti della finzione ad aver assistito al massacro della propria famiglia/compagna, nel filone che da Frank "Il Punitore" Castle conduce al nostrano "Nathan Never" e al cupo Adam Jensen di *Deus Ex: Human Revolution*.
Il dolore di *Max Payne* rimane unico, però, nell'ambito dei videogiochi, e continua ad affascinare i fan dell'hard boiled digitale: se volete un giudizio sul nuovo "calvario umano" del personaggio, umido e accecante come la nuova ambientazione, non resta che voltare qualche pagina e l'avrete.

UN KILLER SOTTO LA PIOGGIA

Il famoso personaggio di IO Interactive, l'assassino più implacabile dei videogiochi, occupa senz'altro un gradino più basso, rispetto a Max Payne, nella classifica ideale dei più riusciti personaggi del noir videoludico. Questo perché l'eroe di Remedy e Rockstar fa parte delle pietre miliari della storia dei videogiochi, per le ragioni espresse e per tante altre, mentre

> "*L.A. Noire* rappresenta la migliore trasposizione videoludica delle atmosfere noir, in forma classica"

Hitman è "solo" un'ottima serie d'azione, votata in prevalenza allo stealth (una parola che Max non conosce neppure). Tuttavia, la saga dell'assassino calvo ha da subito attirato l'attenzione, ed è stata altresì capace di tenere vivo l'interesse intorno al personaggio, con missioni silenziose e, soprattutto, con tanti omicidi programmati.

Se andiamo a ricercare le ragioni per cui, nella sostanza, anche le suggestioni intorno ad Agente 47 si rivelano nere come la pece, e in qualche modo "dolenti", scopriamo una genesi diversissima rispetto alla pragmatica ideazione di Max, al di là della natura criminale dell'anti-eroe di IO Interactive. La sensazione è che la figura del protagonista sia stata definita in modo quasi astratto, come in un sogno, immaginando la camminata di una figura minacciosa, dalla testa nuda e marchiata, lungo un buio corridoio déco. In effetti, nel primo episodio veniamo a conoscenza della storia di Agente 47 solo nelle battute finali, quando il personaggio ha già colpito la nostra immaginazione con il suo fare taciturno e il suo modo di agire, del tutto privo di scrupoli o tentennamenti emotivi. L'atmosfera crepuscolare, dunque, viene ricercata sfruttando tutto ciò che circonda il protagonista, dai dettagli dell'ambientazione fino alla colonna sonora (anche nella schermata di presentazione: felicissima la scelta dell'Ave Maria di Schubert per *Hitman: Blood Money*). In particolare, diversi scenari evidenziano, alla luce del sole o fra i corridoi di un dorato palazzo, il contrasto fra l'incedere implacabile dell'assassino e gli agi di una ricca e raffinata borghesia, ponendosi in dialogo con rappresentazioni più classiche, in tema di noir, con la notte, la pioggia e la solitudine del protagonista a farla da padrone.

D'altronde, se così non fosse stato, se gli scenari avessero assunto un aspetto diverso, più tecnologico, probabilmente le sensazioni evocate da *Hitman* sarebbero state differenti, magari più banali: conosciamo, infatti, l'origine artificiale di 47, clonato in un laboratorio insieme ai suoi "fratelli", e così la continuità della trama con un territorio, quello della fantascienza, dove innesti e poteri avrebbero potuto sostituire i "tradizionali" ferri del mestiere, fra cavi di fibra, coltelli, pistole e fucili da cecchino.
E invece no, Agente 47 è un tipo molto rétro, per come si veste e per come agisce: questo perché, per citare "Blade Runner" (tempio del noir fantascientifico e dei "replicanti"), lui non è nel businness, lui è il business.

IL LATO OSCURO DELLA CALIFORNIA

Se non avessimo voluto estremizzare i confini del genere, nel contesto dei videogiochi, probabilmente avremmo affrontato prima l'argomento *L.A. Noire*, facendolo sopravanzare sulla storia dell'assassino prezzolato. Il gioco di Rockstar Games, oltre a portare lo stesso nome della materia che stiamo affrontando, rappresenta la migliore trasposizione videoludica delle atmosfere classiche del noir, nella tradizione che dagli scritti di Chandler e Hammett conduce, in epoca recente, a film come "L.A. Confidential" (tratto, lo ricordiamo, dall'omonimo romanzo di James Ellroy). Alla riuscita del gioco concorrono fattori complementari: lo scenario d'epoca, nella Città degli Angeli di fine Anni '40, fornisce carisma al titolo in modo quasi naturale, forte di una competente opera di ricostruzione; allo stesso tempo, però, sono anche le scelte di gameplay a rendere speciale *L.A. Noire*, in particolare per la decisione di affidarsi agli stilemi delle avventure grafiche in diversi passaggi del gioco (quelli investigativi, di fatto preminenti), così da restituire sensazioni più pacate e riflessive.

Non a caso, *L.A. Noire* è forte in qualità tecniche spesso trascurate da altre produzioni. La dettagliata simulazione delle espressioni facciali, in particolare, permette di indagare i volti dei personaggi in modo ravvicinato e preciso, come nelle inquadrature dei film classici con Humphrey Bogart, Peter Lorre e compagnia. Nella fattispecie, sono proprio sfumature come questa a farci preferire *L.A. Noire* ad altre rievocazioni d'epoca nei videogiochi, almeno nell'ambito del noir. Le storie di "comune" criminalità, come quelle di *Mafia* o della trasposizione de *Il Padrino*, sicuramente lasciano spazio a suggestioni non così lontane dal gioco Rockstar, ma allo stesso tempo presentano connotati più vari e lievi, rispetto al costante cinismo che caratterizza, insieme alla solitudine esistenziale, una vicenda noir degna di questo nome.

La notte deve essere sempre cupa, sulla vita di Max, dell'Agente 47 e del detective Phelps.



NOIR SPENSIERATO?

Anche l'apprezzabile *The Saboteur*, di Pandemic Studios, potrebbe rientrare nella selezione di questo speciale. È anche vero, però, che le avventure del taxista-partigiano Sean Devlin presentano un tono piuttosto spumeggiante e sopra le righe, sullo sfondo della Parigi occupata dai nazisti: per lo stesso motivo, in questo caso, la vicinanza al noir sta solo negli aspetti superficiali, a differenza di quanto avviene nel mai troppo lodato *L.A. Noire*.

VICINO A JOHN WOO

Come abbiamo accennato, i creatori di *Max Payne* hanno guardato con attenzione alle opere di John Woo, per le atmosfere e per l'uso estenuante del rallentatore nelle sequenze d'azione. Da "A Better Tomorrow" a "The Killer", da "Bullet in The Head" a "Hard Boiled", i film di Woo del periodo a Hong Kong sono il prototipo delle storie metropolitane a base di ipercinetiche sparatorie, da cui anche Max non poteva che attingere con reverenza.

TEMPO DI PROIETTILI

Quando si parla di *Max Payne* è impossibile non citare il bullet time, anche a rischio di andare fuori tema. È sempre interessante rilevare, però, come l'effetto, paragonabile a una sorta di "cristallizzazione" del tempo e dello spazio, nei videogiochi sia stato utilizzato in uno scenario "realistico" prima che in un contesto fantascientifico. L'origine del bullet time, in effetti, sta proprio nella fantascienza, per la precisione negli anime giapponesi che hanno preceduto, in forma necessariamente abbozzata, le suggestioni visive della trilogia di "Matrix". La tipica implementazione prevede che il tempo sembri fermo, oppure più lento, mentre la telecamera ruota intorno a una scena rocambolesca rallentata in modo naturale. Inutile aggiungere che per i videogiochi si è trattato "solo" di una felice illuminazione, perché la materia prima, una simulazione digitale in 3D, era sulla piazza già da un pezzo.

www.gamesvillage.it

Hard WARE



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Un nuovo monitor 3D di Asus potrebbe essere l'ottimo compagno della scheda video più veloce sul mercato: un gioiello che da solo costa quando due PC completi, ma che offre molte soddisfazioni agli appassionati.

UNA BATTERIA DI GEFORCE

NVIDIA è sempre stata molto attenta ad adattare il suo modello di business ai cambiamenti del mercato.

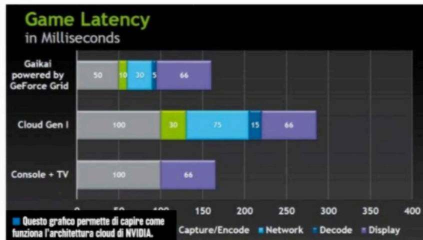
Nata come produttore di schede video per giocatori, ha gradualmente ampliato il proprio orizzonte, dedicandosi per un periodo ai chipset, fornendo la GPU per PlayStation 3 di Sony e concentrandosi sullo sviluppo di chip per cellulari e tablet, con le varie incarnazioni di Tegra. Non solo: NVIDIA, negli ultimi anni, si è dedicata al mercato professionale, sia con le GeForce Quadro, che equipaggiano workstation per la grafica 3D, sia con i suoi cluster di GPU, che in alcuni ambiti hanno sostituito i supercomputer basati sui "vecchi" processori, decisamente meno efficienti per specifici calcoli.

L'azienda non è minimamente intenzionata a bloccare la ricerca. Il suo ultimo sforzo è chiamato GeForce Grid, ed è una soluzione dedicata al Cloud Gaming. Esattamente come nel caso di OnLive e servizi simili, tutto il rendering dei frame verrà gestito sul Cloud, che si occuperà anche di codificare il flusso video in un filmato facilmente trasferibile ai dispositivi dell'utente, si tratti di telefoni, PC, Smart TV o tablet. In pratica, si potrà coltivare il sogno di giocare con qualsiasi dispositivo, senza preoccuparsi di disporre dell'hardware adeguato: l'unico requisito sarà una connessione veloce a Internet, possibilmente dal ping molto basso. Rispetto alle soluzioni dei concorrenti, GeForce Grid dovrebbe vantare latenze più basse, sia per la maggiore efficienza nel renderizzare i frame, sia per via di un miglior encoder. Secondo NVIDIA, considerata anche la latenza della Rete, il lag dovrebbe attestarsi attorno ai 166 ms, contro i quasi 300 di servizi come OnLive, ma non avendo ancora potuto provare Grid, non vogliamo sbilanciarci.

Probabilmente, i cosiddetti hardcore gamer storceranno il naso di fronte a un simile approccio, che non permette di ottenere le prestazioni eccellenti tipiche di un PC dedicato, ma NVIDIA pare non curarsi troppo della questione. L'azienda ammette di volersi dedicare a un pubblico diverso: a chi desidera giocare ovunque con qualsiasi dispositivo, non agli smanettoni del PC.

Un po' come Grooveshark e Spotify non interessano a chi intende godersi la musica al massimo della sua qualità, GeForce Grid probabilmente non farà breccia nel cuore di chi cambia scheda video ogni anno. Ma, come dice Phil Eisler, general manager della divisione Cloud Gaming di NVIDIA, queste persone rappresentano solo il 10% del mercato PC: c'è un restante 90% cui rivolgere l'attenzione.





Questo grafico permette di capire come funziona l'architettura cloud di NVIDIA.

> "L'unico requisito sarà una connessione veloce a Internet"

NVIDIA GEFORCE GTX 690

- **Produttore:** vari
- **Distributore:** vari
- **Internet:** www.nvidia.com
- **Prezzo:** € 999

TRA i miliardi di numeri macinabili ogni secondo dalla nuova ammiraglia di NVIDIA ce n'è uno particolarmente significativo: 999.

SENZA COMPROMESSI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Questo è l'ammontare di euro necessario ad acquistare la GTX 690, una prodigiosa GeForce basata su due GPU GK104 operanti a 915 MHz e munita di 4 GB di GGDR5 6 GHz. Un "mostro" di silicio e metallo che mette a disposizione dei giocatori 3.072 CUDA core, 64 ROP e 256 unità di texturing o, in termini più pratici, un framerate di 145 FPS in *Battlefield 3* attivando il livello di dettaglio Ultra, un filtro anisotropico 16x e un AntiAliasing 4x MSAA.

Per disperdere i 300 watt consumati dalla 690 durante l'esecuzione dei giochi più pesanti, NVIDIA ha creato un dissipatore d'alluminio e magnesio che rende la scheda tanto pesante quanto imponente in lunghezza, riuscendo a ottenere dei consumi decisamente ridotti rispetto alla precedente 590 e allineando la nuova arrivata alle 680 e ai Radeon 7970 quanto a rumorosità. Un traguardo non da poco, considerando che la scheda può persino spingere automaticamente le due GPU a 1.019 MHz nei momenti di maggior lavoro, quelli presumibilmente legati all'utilizzo di due o tre monitor configurati tramite 3D Vision grazie alla presenza di tre uscite DVI e una mini-displayport.

Se già con una GTX 680 si ha l'impressione di trovarsi davanti a una potenza persino eccessiva rispetto alle richieste dei giochi attuali, nel caso della 690 tale sensazione diventa un'eclatante certezza, tanto che è impossibile far scendere il frame rate di qualsiasi titolo sotto i 100 FPS in presenza di un singolo schermo Full HD. Anche *Metro 2033*, a 2560x1600 con AA 4x, non si azzarda ad andare sotto i 70 FPS. Per sfruttare la nuova arrivata bisogna quindi munirsi di più schermi, inforcare un paio di occhialini 3D Vision e immergersi in una Arkham City i cui effetti PhysX fanno solo il solletico alle due GPU Kepler.

La 690 è un prodigio tecnologico molto ben costruito, sfruttabile però solo da configurazioni estreme, animate dai più veloci esa-core di Intel e collegate a delle piccole pareti di monitor. È un balocco destinato ad attrarre le università desiderose di potenza di calcolo, più che i comuni giocatori di *Diablo III*. GIOCHI COMPUTER



Il dissipatore d'alluminio e magnesio, posto sulle due GPU e illuminato da led blu, difficilmente verrà sostituito dai produttori, risultando efficiente e relativamente silenzioso.

> "È impossibile far scendere il frame rate di qualsiasi titolo sotto i 100 FPS"

Un prodotto elitario che offre vantaggi solo ai possessori di configurazioni multimonitor stereoscopiche. La costruzione è eccellente, ma per soddisfare i giocatori più esigenti bastano le sorelle più piccole.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

TUTTO IN UNO

L'XPS One di Dell potrebbe sembrare un anonimo all in one, ma nasconde al suo interno dei componenti adeguati all'esecuzione dei giochi. All'utente è data la possibilità di scegliere un processore Ivy Bridge i5 o i7, ma di serie è corredato da 4 GB di RAM, una GeForce 640M, un hard disk da 2 TB (opzionalmente sostituibile con un SSD da 256 GB) e uno schermo da 27 pollici con risoluzione 2560x1440. I 384 CUDA core della 640M entrano in azione all'avvio dei giochi o durante la riproduzione dei film HD, resa possibile anche dalla presenza di un lettore Blu-ray opzionale, gestendo degnamente *Battlefield 3* alla risoluzione nativa del pannello e al livello di dettaglio medio. Nella sua configurazione base, l'XPS One, munito di Windows 7 ma pronto per essere aggiornato con la versione 8 del Sistema Operativo di Microsoft, viene proposto al prezzo di 1.000 euro, risultando un temibile avversario per gli iMac.

AUDIO E VOCE

I SoundBlasterAxx di Creative sono gli speaker probabilmente più innovativi mai prodotti dall'azienda di Singapore. Collegabili al PC tramite USB e a smartphone e tablet tramite Bluetooth, integrano al loro interno dei microfoni omnidirezionali capaci di catturare la nostra voce anche mentre ci muoviamo nella stanza. Un'applicazione per iOS, Android e Windows consente di sfruttare i pulsanti presenti sugli speaker per avviare la riproduzione musicale, inoltrare chiamate VoiP e consultare l'assistente



Hard WARE

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è:

albertofalchi@sprea.it

LINGUAGGIO MACCHINA

Un nuovo monitor 3D di Asus potrebbe essere l'ottimo compagno della scheda video più veloce sul mercato: un gioiello che da solo costa quando due PC completi, ma che offre molte soddisfazioni agli appassionati.

UNA BATTERIA DI GEFORCE

NVIDIA è sempre stata molto attenta ad adattare il suo modello di business ai cambiamenti del mercato.

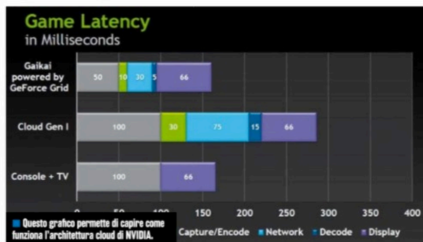
Nata come produttore di schede video per giocatori, ha gradualmente ampliato il proprio orizzonte, dedicandosi per un periodo ai chipset, fornendo la GPU per PlayStation 3 di Sony e concentrandosi sullo sviluppo di chip per cellulari e tablet, con le varie incarnazioni di Tegra. Non solo: NVIDIA, negli ultimi anni, si è dedicata al mercato professionale, sia con le GeForce Quadro, che equipaggiano workstation per la grafica 3D, sia con i suoi cluster di GPU, che in alcuni ambiti hanno sostituito i supercomputer basati sui "vecchi" processori, decisamente meno efficienti per specifici calcoli.

L'azienda non è minimamente intenzionata a bloccare la ricerca. Il suo ultimo sforzo è chiamato GeForce Grid, ed è una soluzione dedicata al Cloud Gaming. Esattamente come nel caso di OnLive e servizi simili, tutto il rendering dei frame verrà gestito sul Cloud, che si occuperà anche di codificare il flusso video in un filmato facilmente trasferibile ai dispositivi dell'utente, si tratti di telefoni, PC, Smart TV o tablet. In pratica, si potrà coltivare il sogno di giocare con qualsiasi dispositivo, senza preoccuparsi di disporre dell'hardware adeguato: l'unico requisito sarà una connessione veloce a Internet, possibilmente dal ping molto basso. Rispetto alle soluzioni dei concorrenti, GeForce Grid dovrebbe vantare latenze più basse, sia per la maggiore efficienza nel renderizzare i frame, sia per via di un miglior encoder. Secondo NVIDIA, considerata anche la latenza della Rete, il lag dovrebbe attestarsi attorno ai 166 ms, contro i quasi 300 di servizi come OnLive, ma non avendo ancora potuto provare Grid, non vogliamo sbilanciarci.

Probabilmente, i cosiddetti hardcore gamer storceranno il naso di fronte a un simile approccio, che non permette di ottenere le prestazioni eccellenti tipiche di un PC dedicato, ma NVIDIA pare non curarsi troppo della questione. L'azienda ammette di volersi dedicare a un pubblico diverso: a chi desidera giocare ovunque con qualsiasi dispositivo, non agli smanettoni del PC.

Un po' come Grooveshark e Spotify non interessano a chi intende godersi la musica al massimo della sua qualità, GeForce Grid probabilmente non farà breccia nel cuore di chi cambia scheda video ogni anno. Ma, come dice Phil Eisler, general manager della divisione Cloud Gaming di NVIDIA, queste persone rappresentano solo il 10% del mercato PC: c'è un restante 90% cui rivolgere l'attenzione.





Questo grafico permette di capire come funziona l'architettura cloud di NVIDIA.

> "L'unico requisito sarà una connessione veloce a Internet"

NVIDIA GEFORCE GTX 690

Produttore: vari
Distributore: vari
Internet: www.nvidia.com
Prezzo: € 999

TRA i miliardi di numeri macinabili ogni secondo dalla nuova ammiraglia di NVIDIA ce n'è uno particolarmente significativo: 999.

SENZA COMPROMESSI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Questo è l'ammontare di euro necessario ad acquistare la GTX 690, una prodigiosa GeForce basata su due GPU GK104 operanti a 915 MHz e munita di 4 GB di GGDR5 6 GHz. Un "mostro" di silicio e metallo che mette a disposizione dei giocatori 3.072 CUDA core, 64 ROP e 256 unità di texturing o, in termini più pratici, un framerate di 145 FPS in *Battlefield 3* attivando il livello di dettaglio Ultra, un filtro anisotropico 16x e un AntiAliasing 4x MSAA.

Per disperdere i 300 watt consumati dalla 690 durante l'esecuzione dei giochi più pesanti, NVIDIA ha creato un dissipatore d'alluminio e magnesio che rende la scheda tanto pesante quanto imponente in lunghezza, riuscendo a ottenere dei consumi decisamente ridotti rispetto alla precedente 590 e allineando la nuova arrivata alle 680 e ai Radeon 7970 quanto a rumorosità. Un traguardo non da poco, considerando che la scheda può persino spingere automaticamente le due GPU a 1.019 MHz nei momenti di maggior lavoro, quelli presumibilmente legati all'utilizzo di due o tre monitor configurati tramite 3D Vision grazie alla presenza di tre uscite DVI e una mini-displayport.

Se già con una GTX 680 si ha l'impressione di trovarsi davanti a una potenza persino eccessiva rispetto alle richieste dei giochi attuali, nel caso della 690 tale sensazione diventa un'eclatante certezza, tanto che è impossibile far scendere il frame rate di qualsiasi titolo sotto i 100 FPS in presenza di un singolo schermo Full HD. Anche *Metro 2033*, a 2560x1600 con AA 4x, non si azzarda ad andare sotto i 70 FPS. Per sfruttare la nuova arrivata bisogna quindi munirsi di più schermi, inforcare un paio di occhialini 3D Vision e immergersi in una Arkham City i cui effetti PhysX fanno solo il solletico alle due GPU Kepler.

La 690 è un prodigio tecnologico molto ben costruito, sfruttabile però solo da configurazioni estreme, animate dai più veloci esa-core di Intel e collegate a delle piccole pareti di monitor. È un balocco destinato ad attrarre le università desiderose di potenza di calcolo, più che i comuni giocatori di *Diablo III*.





Il dissipatore d'alluminio e magnesio, posto sulle due GPU e illuminato da led blu, difficilmente verrà sostituito dai produttori, risultando efficiente e relativamente silenzioso.

> "È impossibile far scendere il frame rate di qualsiasi titolo sotto i 100 FPS"

Un prodotto elitario che offre vantaggi solo ai possessori di configurazioni multimonitor stereoscopiche. La costruzione è eccellente, ma per soddisfare i giocatori più esigenti bastano le sorelle più piccole.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

TUTTO IN UNO

L'XPS One di Dell potrebbe sembrare un anonimo all in one, ma nasconde al suo interno dei componenti adeguati all'esecuzione dei giochi. All'utente è data la possibilità di scegliere un processore Ivy Bridge i5 o i7, ma di serie è corredato da 4 GB di RAM, una GeForce 640M, un hard disk da 2 TB (opzionalmente sostituibile con un SSD da 256 GB) e uno schermo da 27 pollici con risoluzione 2560x1440. I 384 CUDA core della 640M entrano in azione all'avvio dei giochi o durante la riproduzione dei film HD, resa possibile anche dalla presenza di un lettore Blu-ray opzionale, gestendo degnamente *Battlefield 3* alla risoluzione nativa del pannello e al livello di dettaglio medio. Nella sua configurazione base, l'XPS One, munito di Windows 7 ma pronto per essere aggiornato con la versione 8 del Sistema Operativo di Microsoft, viene proposto al prezzo di 1.000 euro, risultando un temibile avversario per gli iMac.

AUDIO E VOCE

I SoundBlasterAxx di Creative sono gli speaker probabilmente più innovativi mai prodotti dall'azienda di Singapore. Collegabili al PC tramite USB e a smartphone e tablet tramite Bluetooth, integrano al loro interno dei microfoni omnidirezionali capaci di catturare la nostra voce anche mentre ci muoviamo nella stanza. Un'applicazione per iOS, Android e Windows consente di sfruttare i pulsanti presenti sugli speaker per avviare la riproduzione musicale, inoltrare chiamate VoIP e consultare l'assistente

ASUS VG23A

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.com
- **Prezzo:** € 299

CHI ha indossato un paio di occhialini attivi, per godersi un film stereoscopico sulla TV di casa o al cinema, sa bene che la frenetica e alternata otturazione delle lenti produce un calo di fluidità e luminosità delle immagini.

Gli schermi a 120 Hz tipici dei monitor 3D dedicati al gioco e i kit 3D Vision di NVIDIA sopperiscono al primo difetto, ma non possono nulla contro il secondo, che disperde nell'oscurità buona parte dei dettagli di *Dead Space*. Il VG23A di Asus punta a risolvere alla radice entrambi i problemi affidandosi alla tecnologia passiva Film Patterned Retarder che, grazie a un paio di filtri posti sopra un pannello IPS a 60 Hz, promette di preservare il framerate e il contrasto delle partite.

Sul retro dello schermo Full HD da 23 pollici trovano posto due ingressi HDMI 1.4a, un DVI e un vecchio VGA, tutti sfruttabili con la stereoscopia perché la soluzione FPR non richiede driver particolari o supporto nativo da parte dei giochi per essere attivata; basta premere un pulsante sulla cornice del monitor e le immagini vengono immediatamente sdoppiate a favore di un paio di leggerissimi occhialini o di un set di lenti applicabili, tramite clip, alle montature di miopi e presbiti. Tanta semplicità d'impiego si riflette in una profondità appena accennata, poco rilevabile negli FPS ma apprezzabile nei titoli isometrici come *StarCraft II*, in cui soldati e veicoli guadagnano istantaneamente in solidità e, godendo di 60 FPS reali, non vengono sommersi dal ghosting nel momento in cui si scorre rapidamente la mappa.

> "Il Film Patterned Retarder non cambierà la storia della stereoscopia"

Una volta lanciato *Diablo III*, però, ci si ritrova a strizzare gli occhi per riuscire a leggere i tanti menu di gioco, dato che la stereoscopia scelta da Asus sacrifica metà della risoluzione verticale, producendo di fatto immagini da 1920x540 pixel che vengono poi naturalmente riunite in una schermata Full HD dagli occhi dell'utente. Uno stratagemma che sfoca leggermente i poligoni, ma complica irrimediabilmente la lettura del testo, tanto da rendere impossibile l'utilizzo di Windows tramite occhialini.

Il fatto che il VG23A sfrutti un pannello IPS a LED caratterizzato da una visione laterale di 178 gradi e un contrasto dinamico prossimo al milione ci ha spinto più volte a disattivare la stereoscopia in favore di immagini ben definite, convincendoci a suggerire questo prodotto solo a chi intende indossare gli occhialini sporadicamente, magari più per godersi una partita di calcio che un FPS. Il Film Patterned Retarder non cambierà la storia della stereoscopia, né insidierà il predominio delle soluzioni NVIDIA, ma presumibilmente troverà diffusione negli schermi 3D più economici del prossimo futuro. GIOCHI COMPUTER

Due speaker da 3 watt si occupano di riprodurre l'audio proveniente dalle porte HDMI, ma sul retro del pannello è presente anche un'uscita per le cuffie.

Uno schermo con stereoscopia a portata di tocco e indipendente dalla qualità delle VGA, ma caratterizzato da una risoluzione verticale dimezzata e da una ridotta profondità. Il valore del 2D, invece, è sopra la media. **7**

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

Siri dell'iPhone 4S mentre la funzione Voice focus "cattura" la voce ignorando i rumori ambientali che ci circondano. La qualità dell'audio dovrebbe essere assicurata dall'impiego di un DSP chiamato SB-Axx1, probabilmente imparentato con quello presente nelle schede Core3D, ma anche dalla possibilità di ricevere l'audio dalle classiche schede dedicate, tramite un ingresso analogico. La famiglia SoundBlasterAxx è composta da tre modelli di diverse dimensioni, chiamati SBX 20, 10 e 8, e verrà proposta a breve anche in Italia, a partire da 99 euro.

OTTAVA TAVOLETTA

Mentre Windows 8 si avvicina alla data ufficiale di pubblicazione, in Rete iniziano a circolare le prime specifiche di quelli che saranno i tablet dedicati al nuovo sistema operativo. Sebbene Microsoft abbia speso molte energie nello sviluppo della versione RT dedicata ai processori ARM, sembra che aziende come Dell e Lenovo siano intenzionate a sfruttare delle CPU Atom dual core con 2 GB di RAM e SSD da 128 GB, capaci di eseguire quasi tutto il software pensato per i più classici PC. I prototipi proposti ad alcuni tester montano anche delle batterie sostituibili, utili a preservare la longevità del prodotto ma destinate a elevarne il peso al di sopra dei 700 grammi. Microsoft ha comunque chiarito che tutti i tablet per Windows 8 dovranno vantare pannelli multitocco a 5 contatti, ricevitori NFC, giroscopio, una risoluzione minima di 1366x768 e delle GPU di classe DirectX 10.

SMALL WORLD



- **Produttore:** Days of Wonder
- **Prezzo:** € 5,49
- **Versione provata:** iPad
- **Internet:** www.daysofwonder.com/online/en/smallworld/ipad

LO schermo tattile dell'iPad e dei vari tablet oggi in commercio ha insperabilmente donato linfa vitale al genere dei boardgame, fatti perlopiù di cartone, legno, plastica e altri materiali "poveri".

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

Uno dei punti deboli dei giochi da tavolo, che pur contano su uno "zoccolo duro" di appassionati piuttosto consistente, è dato dall'impossibilità (con poche eccezioni) di essere affrontati in solitario. Ora che molti giochi in scatola sono stati convertiti in formato "mobile", questo tipo di limitazione ha cominciato a venire meno, grazie alla possibilità di confrontarsi con avversari virtuali simulati dall'Intelligenza Artificiale del programma. Rimaneva un ostacolo di natura tecnica: lo schermo, spesso minuscolo, dei dispositivi, che ne limitava la giocabilità. Con la diffusione dei tablet, però, anche quest'ultima "barriera" è crollata. *Small World* è l'eccellente conversione di un divertente gioco da tavolo di produzione francese. Si tratta di uno strategico d'ambientazione fantasy, da 2 a 5 giocatori (ma la versione iPad ne ammette solo 2, senza possibilità di sfide online: è questo il principale difetto della conversione).

I partecipanti assumono il controllo di una delle tante "razze": ce ne sono 14 a disposizione, dai Nani ai maghi, dagli scheletri alle amazzoni, ognuna dotata di un potere speciale. Lo scopo è occupare il maggior numero di regioni presenti sulla mappa e accumulare più punti vittoria a fine partita (ogni match dura 10 turni).

Il sistema di gioco è molto semplice e in *Small World*, a differenza che in altri titoli analoghi, l'influenza del caso è fortemente limitata: la conquista di ogni territorio, infatti, è decisa da un semplice rapporto matematico tra le forze in difesa e in attacco, senz'alcuna interferenza del dado.

Veloce, semplice e divertente: una partita a *Small World* impegna al massimo per una ventina di minuti ed è differente ogni volta. Sono disponibili, pagandole a parte, anche due espansioni (*Cursed* e *Grand Dames*, a 1,59 euro l'una) che aggiungono nuove razze e "superpoteri". Se vi piace il genere, non lasciatevelo sfuggire.

Small World **è un ottimo titolo. Certo, abbiamo notato con qualche limitazione, ma è imperdibile per gli appassionati di boardgame.** **8½**

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato: MOTHER LODE



Mother Lode s'ispira, seppur in maniera non ufficiale, a un vecchio gioco da tavolo di Parker Brothers intitolato "Survive!", ma inserendolo in un contesto fantascientifico. In breve, *Mother Lode* mette i giocatori nei panni di amministratori di una compagnia mineraria impegnata a estrarre il prezioso "aur" da un piccolo mondo sul punto di esplodere. Ogni partecipante (ne sono ammessi sino a quattro) dispone di 9 minatori che dovrà posizionare sul pianeta all'inizio della partita. Lo scopo è di riuscire a recuperare la maggior quantità di minatori e di minerale prima della fine della partita. A ogni turno, infatti, un pezzetto di pianeta si disgrega e, alla fine, il mondo collasserà in una devastante esplosione. I giocatori devono riuscire a far arrivare incolumi i propri minatori attraversando lo spazio tramite capsule di salvataggio o affidandosi ai jet-pack. Lo spazio, però, è pieno di pericoli, come mostri, pirati e buchi neri. *Mother Lode* è avvincente, ma non brevissimo, e potete provarlo anche nella versione gratuita, limitata a due partecipanti.

- Produttore: **Order of Magnitude Games**
- Prezzo: **€ 0,79 (anche gratis, per due giocatori)**
- Versione provata: **iPad**
- Link: **http://oomgames.com/mother-lode/**

Originale, avvincente, a volte frustrante. Se vi piace la fantascienza, però... **8**

Provato: FLIGHT CONTROL ROCKET



È stato uno dei primi giochi a intuire le potenzialità del touch screen, piuttosto che replicare su melafonino conversioni di altri titoli per console: su *Flight Control*, Firemint ha costruito la propria credibilità come team di sviluppo, al punto da essere acquisito da EA Mobile. Eccoci tornati, perciò, a vestire i panni di un controllore di volo, ma questa volta gli aeroplani colorati lasciano il posto alle navi spaziali. Lo stile di gioco è rimasto immutato, così come l'obiettivo: guidare i razzi, i dischi volanti o le altre navette nella giusta zona d'atterraggio, cercando di minimizzare le collisioni. Tema grafico a parte, sono poche le novità di rilievo in *Flight Control Rocket*: compaiono le "vite", ossia la partita non si conclude al primo incidente ma sono necessarie tre collisioni per terminarla. Sono poi presenti dei robot dotati di particolari poteri (piloti automatici, robot che aumentano i punteggi, eccetera). Nessuno stravolgimento dunque, ma proprio per questo l'impressione è che il lifting spaziale non abbia giovato all'idea originale.

- Produttore: **Firemint**
- Prezzo: **€ 0,79**
- Versione provata: **iPhone/iPod/Android/Windows Mobile/Ovi Store/BlackBerry**
- Link: **www.ea.com/flight-control-rocket-ios**

È un simpatico remake in chiave fantascientifica, ma niente di più. **7**

SMS News

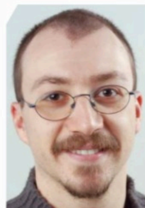
Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

UN JOYPAD PER TUTTE LE STAGIONI

Tra le applicazioni gratuite che si possono trovare su AppStore, ci ha favorevolmente impressionato *Joypad Legacy*. L'app è installabile su qualunque iPhone o iPod touch (purché con iOS 4) e lo trasforma in un joypad universale con cui giocare sul computer, Mac o Windows che sia. Il sistema richiede unicamente una rete Wi-Fi cui collegare contemporaneamente il PC e l'iPhone. Dopo aver istallato l'app sul telefonino e uno speciale applicativo sul computer, il software riconoscerà automaticamente l'iPhone (o iPod), permettendovi di utilizzarlo come un comune joypad senza fili. Una delle caratteristiche più interessanti dell'app è costituita dalla presenza di otto diverse "skin" che emulano i controller di alcune gloriose console del passato. Sono presenti quelli del NES, del Super NES, del Mega Drive, del Neo Geo, del Master System e via di questo passo. Non si tratta di una semplice scelta estetica. Ogni joypad, infatti, ha un numero preciso di pulsanti attivi, per adattarsi praticamente a tutti i giochi possibili.



Il Sistema GIUSTO



Mentre il Sistema base conquista 8 GB di DIMM a 1.600 MHz, un nuovo Vertex trova posto nella configurazione ideale, che trae vantaggio anche da un abbassamento dei prezzi degli hard disk. La GeForce 680 continua a fare bella mostra di sé, anche dopo l'arrivo sul mercato della sorella a doppio processore.

8 PER TUTTI

Complice un ulteriore calo di prezzi della RAM, tutti i nostri sistemi sono muniti di 8 GB di memoria DDR3: un quantitativo che in molti riterranno persino eccessivo in ambito videoludico, visto che tutti i motori 3D odierni possono essere eseguiti senza incertezze anche in presenza di soli 4 GB. Non va dimenticato, però, che i sistemi assemblati in questi mesi devono essere modellati in prospettiva futura. Da quando Epic ha mostrato le capacità del quarto Unreal Engine, e di riflesso quelle della prossima generazione di console, la presenza di 8 o più GB di RAM nelle macchine dei giocatori risulta istantaneamente più giustificata e auspicabile, anche perché le texture ad altissima definizione destinate alle VGA DirectX 11 devono necessariamente transitare dalla memoria principale, prima di poter essere utilizzate.
In attesa che tali leccornie visive si tramutino in giochi reali, inoltre, si può usufruire di tanto spazio per lasciare aperti in background tutti i programmi preferiti, riducendo al minimo l'accesso agli hard disk.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Core i7-3820 € 280**
  Socket 2011 – 3,6 GHz – quad core – HyperThreading – 10 MB cache L3 – 95 watt
- **SISTEMA MEDIO: Core i5-2400 € 160**
  Socket 1155 – 3,1 GHz – quad core – 6 MB cache L2 – 95 watt
- **SISTEMA BASE: AMD FX-4100 € 100**
  Socket AM3+ – 3,6 GHz – quad core – 8 MB cache – 95 watt

Due differenti versioni dell'architettura Sandy Bridge animano le configurazioni più potenti, assicurando ampi margini di overclock e una potenza di calcolo persino superiore a quella richiesta dai giochi più esigenti, mostrando al Sistema Operativo un numero di core raddoppiato grazie all'hyperthreading. Il più economico FX di AMD non è comunque da meno quanto a efficienza, ed è in grado di elaborare la fisica di qualsiasi esplosione senza incertezze.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: GeForce GTX 680 € 520**
  1.006 MHz core – 2 GB GDDR5 a 6 GHz – bus 256 bit – 1536 CUDA core
- **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 7870 € 300**
  1.000 MHz core – 2 GB GDDR5 a 4,8 GHz – bus 256 bit – 1.280 stream processor
- **SISTEMA BASE: GeForce GTX 560 € 150**
  810 MHz core – 1 GB GDDR5 a 4 GHZ – bus 256 bit – 336 CUDA core

Alla nuova architettura Kepler di NVIDIA spetta il compito di animare al massimo del dettaglio i giochi DirectX 11 del Sistema ideale, ma la 7870 della configurazione media non deluderà chi vuole risparmiare circa 200 euro e giocare comunque al meglio. La GeForce GTX 560 del Sistema base è il miglior compromesso fra prezzo e prestazioni.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: Asus P9X79 Pro € 250**
  Intel X79 – Socket 2011 – 8 DDR3 – 4 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 8 SATA – 18 USB
- **SISTEMA MEDIO: MSI Z77A-GD55 € 150**
  Intel Z77 – Socket 1155 – 4 DDR3 – 3 PCI-E 16x/8x – 4 PCI-E 1x – 6 SATA – 12 USB
- **SISTEMA BASE: AsRock 970 Extreme4 € 80**
  AMD 970 – Socket AM3+ – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 5 SATA - 12 USB

Nel Sistema ideale trova posto una prodigiosa X79 in grado di gestire 64 GB di RAM su 8 DIMM, 4 VGA in SLI e Crossfire e ben 6 SSD SATA 6, mentre il nuovo chipset Z77 del Sistema medio assicura la possibilità di sfruttare contemporaneamente le capacità video della GPU interna e i muscoli tridimensionali di Radeon e GeForce. La più economica AsRock non è inferiore alle rivali quanto a versatilità.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 8 GB G.SKILL RIPJAWSX PC3-17000 € 100**
  2 DIMM da 4 GB – latenze 11-11-11-30 a 2.133 MHz – 1,5v
- **SISTEMA MEDIO: 8 GB Corsair Vengeance Blue PC3-15000 € 60**
  2 DIMM da 4 GB – latenze 9-10-9-27 a 1.866 MHz – 1,5v
- **SISTEMA BASE: 8 GB Kingston HyperX PC3-12800 € 50**
  2 DIMM da 2 GB – 9-9-9-27 a 1.600 MHz – 1,5v

Il calo di prezzo delle DDR3 consente a tutti i sistemi di sfruttare ben 8 GB di RAM, in modo da rendere l'utilizzo della lenta memoria virtuale un ricordo del passato. A distinguere le configurazioni è la differente frequenza delle DIMM, che passa da 2.133 a 1.600 MHz, assecondando la fame di dati dei voraci Core i7 e i5.

▼ CASSE

- **SISTEMA IDEALE: Logitech Z906 € 320**
  5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 500 watt RMS totali - telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Logitech Z506 € 80**
  Kit analogico 5.1 - 75 watt RMS - uscita cuffie - volume su satellite
- **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 60**
  Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z906, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto.
I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque a offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

- **SISTEMA IDEALE: Asus VG278H € 520**
  27 pollici – risoluzione 1920x1080 – 1 DVI – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz
- **SISTEMA MEDIO: Samsung S23A750D € 350**
  24 pollici –risoluzione 1920x1080 – 1 DisplayPort – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz
- **SISTEMA BASE: Asus VG236HE € 280**
  23 pollici – risoluzione 1920x1080 – 1 DVI – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza la fedeltà cromatica in favore di un'eccellente reattività dei cristalli e di un pieno supporto al 3D, ottenuto grazie alla frequenza di 120 Hz. Ad affiancare le porte HDMI sono degli ingressi DVI e DisplayPort, utili ad assicurare il funzionamento della sterescopia di NVIDIA, di ATI e delle console.

▼ SCHEDA AUDIO

- **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium HD € 130**
  24/96 in 7.1 – 24/192 in stereo – DTS Interactive – OpenAL
- **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster Recon3D € 100**
  24/96 in 5.1 e stereo – Dolby Digital Live – OpenAL
- **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
  Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio con le sue stagionate X-Fi e con le nuove Recon3D, particolarmente a proprio agio con l'audio tridimensionale dei giochi. La Sound Blaster del Sistema ideale si distingue per la componentistica di qualità e la possibilità di sostituire gli Opamp con dei modelli capaci di soddisfare gli audiofili più smaliziati. Nel Sistema base, invece, suggeriamo l'impiego delle soluzioni integrate in ogni motherboard moderna.

▼ ALIMENTATORE

- **SISTEMA IDEALE: Coolermaster Silent Pro Gold 1.000 € 190**
  1.000 watt – 4 PCI-E 8 pin – 6 molex – 12 SATA – modulare
- **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 120**
  750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare
- **SISTEMA BASE: LC-Power LC8650 € 70**
  650 watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PATA – 6 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

- **SISTEMA IDEALE: Vertex 4 128 GB e Western Digital Caviar Black € 250**
  128 GB – SATA 6; WD Caviar Black: 1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer
- **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Blue 1 TB € 90**
  1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 MB buffer – tempo di accesso 9 ms
- **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 1 TB € 70**
  1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

Un nuovo Vertex con controller Indilinx trova posto nel Sistema ideale, riducendo al minimo i tempi d'avvio e dedicando all'installazione dei giochi la velocità del più efficiente 7.200 RPM in commercio. Le altre due configurazioni, invece, si limitano ad adottare delle unità SATA 6 degne dei più recenti controller di AMD e Intel.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.560	€ 1.410	€ 840
(limite 3.000)	(limite 2.000)	(limite 1.000)

SFIORARE L'OBIETTIVO

Gli schermi touch screen stanno rapidamente influenzando anche i PC. Ecco tre periferiche tutte da sfiorare:

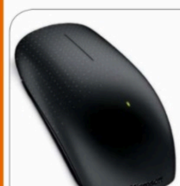
Apple Magic Trackpad
€ 70
Le gesture tipiche dell'iPad e dell'iPhone trasposte su grande schermo.
Per sfruttarle tutte, però, è necessario OS X.
www.apple.it



Logitech Wireless Touchpad
€ 49
La risposta di Logitech al Trackpad Apple offre supporto alle gesture multitouch e una connessione wireless. Può essere affiancato a un mouse classico e funziona con Windows.
www.logitech.com

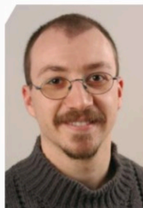


Microsoft Touch Mouse
€ 49
Sensori per ingrandire e ridurre le finestre, raggiungere il desktop e sfruttare uno scrolling fluido, abbinati al sistema di puntamento tipico dei mouse.
www.microsoft.it



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

RUBRICA DIABOLICA

Difficile, quasi impossibile rispondere in modo argomentato alle domande mentre si prendono a mazzate delle creature demoniache sfruttando muscoli e spadoni barbarici. Eppure, anche questo mese, ecco le pagine della rubrica. Se proprio ci tenete, ringraziatemi passandomi qualche clava leggendaria...

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

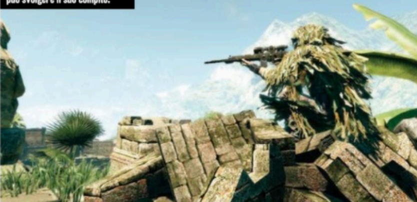
Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

CECCHINO MIOPE

Quando tento di avviare *Sniper: Ghost Warrior*, mi trovo davanti a una schermata completamente nera, che ben poco si addice a un gioco in cui il protagonista dovrebbe vantare una vista d'aquila. Come posso cambiare le impostazioni video, se non riesco nemmeno leggere le scritte dei menu?

Mich98

L'impossibilità di visualizzare la finestra iniziale di un gioco è quasi sempre provocata dall'adozione di risoluzioni e frequenze di refresh non supportate dal monitor. In questi casi, è necessario agire sui file di configurazione del motore, e *Sniper: Ghost Warrior* non fa eccezione. Raggiungi la cartella documenti del tuo account e apri la directory **Settings** dedicata al titolo, quindi utilizza il Blocco note per modificare il file **Video.txt**, cambiando i valori indicati a fianco della voce **Resolution** in modo che coincidano con la risoluzione nativa del tuo schermo. Pare, però, che il gioco incappi nel problema in questione esclusivamente quando viene avviato in finestra, quindi potrai ottenere dei menu finalmente visibili anche soltanto inserendo il valore **Yes** a fianco della variabile **FullScreen**. Se stai ancora utilizzando Windows XP, dovrai anche cancellare la cartella **Profile** presente in **Documenti\Sniper Ghost Warrior** o, al primo riavvio del gioco, la schermata nera si ripresenterà.



Un cecchino accecato da una risoluzione non supportata non può svolgere il suo compito.

NOTEBOOK VOLANTE

Dato che il mio vecchio PC desktop, basato su Athlon XP 2000+, non poteva più eseguire i simulatori di volo da me prediletti, ho acquistato, ormai tre anni or sono, un portatile Acer munito di CPU AMD Turion e Mobility Radeon 3650 che, recentemente, è morto a causa di un guasto alla scheda madre. Ora sarei orientato all'acquisto di un Asus X53S con Core i7-2670QM, 4 GB di RAM e GeForce GT 520MX, ma la brutta esperienza mi ha creato qualche dubbio. Considerando che gioco con un X52-Pro di Saitek, non corro il rischio di danneggiare, per il carico di lavoro eccessivo, anche questo nuovo modello?

Mario

Il fatto che il tuo precedente portatile si sia guastato dopo qualche partita effettuata con il bel joystick di Saitek è puramente casuale. Di solito, i simulatori di volo, anche quelli particolarmente complessi, risultano facilmente gestibili dalle recenti CPU quad core, che digeriscono i calcoli fisici senza raggiungere temperature elevate. Allo stesso modo, gli shader di *Microsoft Flight* non mettono eccessivamente alla frusta la GPU, che continuerà a funzionare egregiamente se avrai l'accortezza di lasciare liberi i fori d'aerazione posti nella parte posteriore del portatile durante i caldi mesi estivi. L'impiego degli appositi sostegni, muniti di ventola e disegnati per lasciare qualche centimetro di distanza dalla scrivania, può rappresentare un toccasana per le motherboard più bollenti, ma l'Asus da te scelto non monta componenti particolarmente spinti quanto a frequenze. A riguardo, però, è bene sottolineare che la GeForce 520MX, con i suoi 48 CUDA core, non è esattamente un fulmine, e nella maggior parte dei casi frenerà l'ottima CPU in tutti i giochi. Un Asus G55VW, basato su Ivy Bridge e una ben più recente e potente GeForce 660M, offrirebbe prestazioni di più alto livello in qualsiasi tipo di gioco, gestendo i simulatori di volo con efficacia e offrendo una durata della batteria superiore.

DISTANZA ECCESSIVA

Ho un dubbio e un problema. Il primo riguarda una configurazione perfetta per i videogiochi, che però non costi troppo. Il problema è relativo, invece, al mio router, posto nel garage a fianco di casa e incapace di inviare un segnale potente al sistema. C'è un modo per migliorare la connessione?

Giacomo

La rubrica "Il Sistema Giusto" ha proprio il compito di indicare i componenti più adatti a creare dei PC desktop da gioco, considerando tre diverse fasce di prezzo. Non posso che consigliarti di consultarla, concentrandoti sulla configurazione più economica, comunque capace di eseguire tutti gli ultimi titoli al massimo livello di dettaglio. Dall'elenco è assente il case, ma qualsiasi modello ATX recente offrirà il giusto spazio a motherboard, alimentatore e VGA.
Il potenziamento del segnale del router, invece, può passare tramite tre diverse vie: la più economica consiste nell'utilizzo di un'antenna direzionale che, una volta orientata verso il tuo sistema, permetterà un guadagno del segnale sicuramente apprezzabile. I modelli outdoor di grosse dimensioni sono solitamente in grado di attraversare un numero cospicuo di pareti senza problemi, ma anche le piccole indoor offrono vantaggi rispetto alle normali omnidirezionali. La seconda via prevede l'impiego di un extender che riceva il segnale dal router e lo duplichi, acquisendo le impostazioni di sicurezza e riproponendole, di fatto, in una nuova rete dal nome simile. Tale soluzione è eccellente per i desktop ma meno pratica per i notebook che, seguendoci nei nostri spostamenti in casa, passano di volta in volta alla rete più vicina, producendo una piccola pausa nelle partite multiplayer. La terza soluzione chiama in causa i dispositivi Powerline, collegabili via cavo al router e capaci di modulare il segnale dati sulla rete elettrica casalinga. I modelli più recenti risultano totalmente invisibili al sistema, tanto da fargli credere di essere collegato direttamente al router tramite cavo. Quest'ultima configurazione ha un vantaggio rispetto alle precedenti: non eleva il ping delle partite, dato che non deve scendere a compromessi sul fonte dei pacchetti persi nell'etere.



I dispositivi Powerline continuano a interessare i nostri lettori con problemi di Wi-Fi.

Golosità SSD

Mentre AMD dichiara di volersi sottrarre dalla gara con Intel dedicandosi alla produzione di APU poco esigenti sul piano energetico, e i nuovi Ivy Bridge superano i predecessori Sandy di pochi punti nei benchmark, l'attenzione dei giocatori punta sempre più insistentemente sugli SSD. Dopo aver debuttato qualche anno or sono come una leccornia accessibile soltanto agli appassionati più danarosi, i modelli da 120 GB sono finalmente scesi di prezzo quel tanto da diventare appetibili anche agli utenti comuni. Certo, dedicare un SSD alle installazioni dei giochi è ancora un lusso, ma inserirne uno nel case per rendere l'avvio di Windows una pratica quasi istantanea non è più proibitivo. Nelle nostre recensioni hardware abbiamo avuto modo di provarne molti tipi, basati su controller e interfacce diverse, ma in linea di principio tutti i modelli più recenti offrono prestazioni da brivido che, più di qualsiasi upgrade della CPU, riescono a trasformare desktop e notebook in veri missili. Insomma, se le CPU offrono da anni la potenza necessaria ai giochi e le RAM vengono vendute a prezzi da saldo, tanto vale investire in memorie NAND, con la speranza futura di dire addio per sempre alle schermate di caricamento.





Metro 2033, al massimo dettaglio, è persino più pesante del primo *Crysis*, soprattutto attivando le DirectX 11.

METRO OSCURA

Ho assemblato un PC utilizzando un i7-870, una GeForce 570 e 8 GB di DDR3 1.600 MHz. Nonostante la potenza dei componenti, non riesco a rimanere stabilmente sopra i 50 FPS in *Metro 2033*.

Solo per esperti Un Diablo per capello

Nonostante gli anni di sviluppo e una fase di Beta testing particolarmente lunga, il lancio di *Diablo III* non è stato privo di inconvenienti tecnici. Sorvolando sull'infausto Errore 37, provocato dall'affollamento iniziale dei server, alcuni utenti sono incappati in problemi di download dei file d'installazione e in una griglia costante di pixel rossi sullo schermo. Per aggirare i primi, è necessario creare un'eccezione per il Blizzard downloader nel firewall software del sistema, quindi rendere accessibili le **porte TCP 1119, 1120, 3724, 6112, 6881 e 69999** nel router. La pioggia di pixel errati, invece, è prodotta dalla versione 12.04 dei Catalyst, che può essere corretta tramite l'hotfix scaricabile all'indirizzo **http://tinyurl.com/br42o2x**. L'impossibilità di completare l'installazione, segnalata anche da chi ha partecipato alla Beta, è aggirabile eseguendo il setup in modalità Amministratore, dopo aver proceduto a cancellare i file presenti in **C:\ProgramData\Battle.net** (Vista e 7), **C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Battle.net** (Windows XP) e **/Users/Shared/Battle.ne** (Mac OS X). Una volta superati gli ostacoli tecnici, rimane una caratteristica mal digerita da molti giocatori: l'effetto sfocatura applicato su tutte le texture quando si attiva il filtro AntiAliasing. Visitando l'indirizzo **http://darkd3.com**, è possibile scegliere tra una gamma di differenti configurazioni riguardanti il colore, la definizione dei pixel e persino i font del gioco. Una volta scovata la combinazione che più ci aggrada, un semplice clic sul pulsante download permette di recuperare una dll, inseribile nella cartella del gioco, che applicherà le modifiche senza costringerci a spendere tempo tra i file di configurazione.



Grazie al sito Dark3D, la configurazione grafica di *Diablo III* avviene tramite pochi e semplici clic.

The Darkness II, invece, si permette persino di mostrare qualche singhiozzo nel framerate.

Enzo

Il framerate singhiozzante del secondo *The Darkness* è prodotto da una ben nota incompatibilità con i Forceware, ma può essere facilmente eliminato eseguendo il gioco in finestra oppure forzando il Vsync direttamente dai driver, operazione eseguibile raggiungendo il menu **Gestisci impostazioni 3D** e scegliendo l'opzione **Forza** attivata nella voce **Sincronia verticale**. Sui forum, molti utenti suggeriscono l'impiego dell'NVIDIA Inspector, una piccola utility simile a GPU-Z ma completa di opzioni riguardanti il rendering, per compiere la medesima azione. In realtà, l'opzione dei Forceware è più che sufficiente a rendere fluido il secondo oscuro episodio della tenebrosa saga. Il fatto che *Metro 2033* non riesca a mantenersi al di sopra dei 50 FPS alla risoluzione di 1920x1080 con tutti i dettagli attivati non è, invece, frutto di un bug, ma del complesso sistema d'illuminazione SSAO scelto dal team 4A Games che, facendo ampio uso delle DirectX 11, mette a dura prova le GPU della famiglia Fermi, tanto da rimanere sopra i 60 FPS solo in presenza di una GeForce GTX 680. Fortunatamente, scegliendo l'AntiAliasing MSAA 4x e il rendering di classe DirectX 10, le azioni del protagonista Artyom diventano decisamente più fluide, perdendo solo una piccola frazione della loro bellezza visiva.



I Momentus XT di Seagate uniscono la velocità degli SSD alla capienza degli hard disk classici.

MOTORI IBRIDI

Ho letto in Rete che Seagate produce dei dischi ibridi, in cui le memorie degli SSD sono affiancate dai classici piatti magnetici. Tale soluzione mi ha fatto venire un'idea: è possibile creare una configurazione RAID composta da un piccolo e veloce SSD e un grande hard disk da 7200 RPM? In alternativa, è consentito montare i Seagate ibridi anche nei PC desktop?

Bear

Le configurazioni RAID possono essere create solo utilizzando hard disk identici tra loro. In alcuni casi, i controller di AMD e Intel si rifiutano anche di riconoscere dischi della stessa famiglia e dello stesso formato basati su firmware diversi, quindi sperare di utilizzare due tecnologie diametralmente opposte per dar vita a una magica unità veloce e capiente è utopistico. La cosa che più le si potrebbe avvicinare è la funzionalità JBOD, che si limita a sommare la grandezza di dischi differenti passando alla seconda unità quando la prima è completamente piena. Un SSD così configurato risulterebbe veloce nei primi avvii, ma alla prima deframmentazione nulla impedirebbe al Sistema Operativo di posizionare parti di Windows o dei giochi sui più lenti piatti magnetici. Notizie migliori provengono dal fronte dei Momentus XT di Seagate, che uniscono dei piatti da 750 e 500 GB a 8 GB di memorie NAND impiegate intelligentemente dal firmware per i dati utilizzati più di frequente. Dotati d'interfaccia SATA 6, i Momentus possono essere installati in qualsiasi desktop sfruttando i normali adattatori da 3,5 pollici. Se vuoi ottenere prestazioni ancora più elevate, puoi puntare sul RevoDrive di OCZ, che sfrutta lo stesso principio ibrido ma lo abbina a una connessione PCI-E 4x.



SOS Rapido Risposte brevi

D *F1 2011* non vuole saperne di partire sul mio nuovissimo PC, mentre tutti gli altri giochi, anche più recenti, non danno problemi. Possiedo un Core i7-2700k su Asus P8Z98V-PRO, Radeon 7970 e Windows 7.

Giampiero



Se le gare di *F1 2011* finiscono ancor prima di raggiungere la griglia, forse la colpa è di un servizio di Windows.

R Purtroppo, nella tua lettera non specifichi se il gioco produce dei messaggi d'errore o, semplicemente, si rifiuta di avviarsi senza segnalare nulla. Solitamente, il bel titolo di Codemasters non si avvia per un errore di Games For Windows LIVE, il cui servizio non sempre parte quando dovrebbe. Se hai già provveduto a installare GFWL utilizzando il pacchetto presente nella cartella omonima in **Steam\steamapps\common\F12011**, dovrai avviare il programma **services.msc** dal menu Start, quindi entrare nelle proprietà del servizio **Windows Live ID Sign-in Assistant** e impostare il tipo di avvio da Manuale ad **Automatico**. Se l'opzione non fosse accessibile, dovrai prima interrompere il servizio sfruttando il tasto apposito presente nella stessa finestra, quindi riavviare il sistema.

D Il mio mouse Saitek RAT 9 non vuole saperne di funzionare sul mousepad Exactmat di Razer. In pratica, molti dei movimenti vengono persi, mentre, assurdamente, la periferica risulta precisa se la appoggio direttamente alla scrivania. Inoltre, è normale che la batteria duri così poco e sia così difficile da estrarre?

Daniel

R Il sensore da 6.400 dpi utilizzato da Saitek sui RAT 7 e 9 non sembra digerire le superfici ruvide e scure, tanto da rifiutarsi di funzionare correttamente su alcuni mousepad in tessuto. Il tuo ExactMat, però, è dotato di una seconda faccia, più liscia, che non dovrebbe proporre gli stessi problemi. La comunità di appassionati che si è formata intorno agli ergonomici mouse americani ha comunque focalizzato l'attenzione sui nuovi mousepad Vespula di Razer o sui tanti modelli di SteelSeries, che sembrano offrire i risultati migliori. Purtroppo, la batteria dura mediamente un giorno, ma tende a offrire meno resistenza dopo un paio di sostituzioni, quando le tacche di fissaggio si adeguano alla forma dei contatti elettrici.

D Ho aggiunto un hard disk Caviar Blu da 1 TB al mio PC basato su motherboard Gigabyte P67-DS3, con l'intenzione di dedicarlo all'installazione dei giochi, ma mi ritrovo davanti a un problema assurdo, che semplicemente fa scomparire l'unità a intervalli irregolari. In pratica, alcune volte il disco è presente, altre svanisce completamente.

Xtrall

R Nella tua mail specifichi che il nuovo disco ha preso il posto di un meno recente Green Caviar ed è stato collegato a una delle due porte SATA 6 della motherboard. Probabilmente, il componente traditore è quello che congiunge i due elementi: gli hard disk SATA 6 richiedono cavi appositi per funzionare correttamente. Se vengono abbinati a un controller di nuova generazione tramite un cavo standard, producono dati corrotti o scompaiono completamente al sistema, proprio come nel tuo caso. I cavi SATA 6 sono facilmente distinguibili dai predecessori grazie a una linguetta metallica di fissaggio, e possono essere acquistati in qualsiasi negozio di informatica ben fornito.



Il sensore del RAT 9 non trova i primi mousepad di Razer di suo gradimento.

I cavi SATA 6, chiamati anche SATA di terza generazione, si distinguono per la linguetta di fissaggio.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi
Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.
2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.
3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.
4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.
5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC
Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?
Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA — **LEGENDA:** ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

EndWar non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

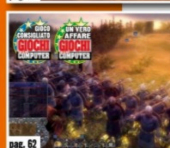
La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper



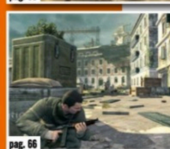
LE PROVE DI QUESTO MESE







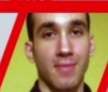




Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!


ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore", questo mese, si è esercitato nel test dell'alce a bordo della propria Unto.
Gioco Preferito: *Bubble Bobble*


ANTONIO COLUCCI
Specializzato in: Avventurarsi sui perigliosi sentieri dei MMORPG è il pane quotidiano del nostro Antonio!
Gioco Preferito: *Star Wars: The Old Republic*

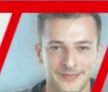

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre esplora il nord dell'impero di Tamriel.
Gioco Preferito: *TES V: Skyrim*


RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Raffaello ha assistito il "professore" raccogliendo il frutto del suo lavoro: due cocci di vetro.
Gioco Preferito: *Football Manager 2012*

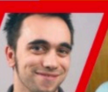

SIMONA MAIORANO
Specializzata in: Questo mese, ha alternato le missioni nella Berlino della Seconda Guerra Mondiale con la fiera delle mazzate.
Gioco Preferito: *New York Crimes*


ELISA LEANZA
Specializzata in: Dare sfogo alla propria inventiva per supportare qualsiasi opera del suo idolo Tim Shafer.
Gioco Preferito: *Monkey Island 2 SE*


VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fissare le date di consegna degli articoli basandosi sul calendario Maya. E il 2012 ormai è arrivato...
Gioco Preferito: *The Sims Medieval*


LUCA PATRIAN
Specializzato in: Impaginare un numero di GMC alla velocità del suono... sbandierando la vittoria della sua squadra del cuore!
Gioco Preferito: *F1 2011*


ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale.
Gioco Preferito: *SHIFT 2 Unleashed*


FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Fabio si è cimentato in *Diablo III*, poi, non contento, è partito alla volta di Los Angeles, per affrontare nuovi boss!
Gioco Preferito: *Diablo III*


CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC in perfetto orario.
Gioco Preferito: *Wargame: European Escalation*


PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*


ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, anche dal Giappone, invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*



NO SPOILER!
Questa recensione si concentra sulla giocabilità di *Diablo III*, ma non rivela nulla sulle fasi avanzate della trama. Leggete tranquilli, non vi rovinerete nessuna sorpresa.

■ La varietà dei modelli dei mostri è eccezionale.

GENERE: GIOCO DI RUOLO D'AZIONE

DIABLO III

Il signore delle tenebre è tornato, e vuole il vostro mouse.

IN ITALIANO
Diablo III è interamente tradotto e doppiato in italiano. Nonostante alcune parti dell'originale inglese siano poco traducibili (in particolare, i nomi degli oggetti generati), il lavoro svolto è di buona qualità. Un'impresa non da poco, se consideriamo la mole di testi e dialoghi presenti.



IL nome di Blizzard è una realtà a parte nel mondo dei videogiochi. La reputazione della casa di Irvine è stata costruita in lunghi anni di duro lavoro, segnati da un'attenzione certosina alla qualità.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

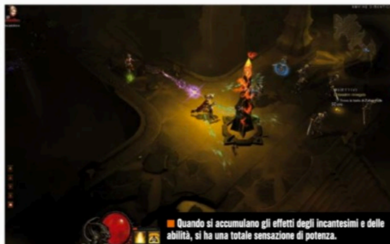
Mentre la stragrande maggioranza dei colossi di videogiochi spesso ragiona per mere (e comprensibili) leggi di mercato, questo pilastro della storia dei PC ha sempre dato la precedenza alla giocabilità, alla rifinitura, alla ricerca della meccanica perfetta. Un caso esemplare è quello di *StarCraft: Ghost*, uno sparatutto in soggettiva ispirato all'universo narrativo di *StarCraft*: dopo anni di sviluppo, anteprime, viaggi stampa e quant'altro, Blizzard decise che il prodotto non soddisfaceva gli standard qualitativi dell'azienda e lo cestinò da un giorno all'altro. Una scelta difficile, pericolosa, ma anche sensata. Evitando il potenziale fiasco, Blizzard ha mantenuto il suo status d'infallibilità, restando nota come "quella che non ha mai sbagliato un colpo".

La stessa filosofia ha accompagnato la lunga genesi di *Diablo III*, plausibilmente uno dei GdR d'azione più attesi della storia dei PC. Sono trascorsi dodici anni dal rivoluzionario *Diablo II*, uno dei pionieri del gioco online nonché capolavoro di rifinitura e stile, e nel frattempo il panorama videoludico è cambiato. È stata la stessa Blizzard a mutarlo per sempre, con lo straordinario successo di *World of Warcraft*, il MMORPG che ha definito una nuova dimensione dell'online.

È difficile, senza ricorrere a Wikipedia, contare gli anni che separano questa fatidica uscita dal primo annuncio, dall'inizio dello sviluppo. *Diablo III* è stato rimandato e rinviato un numero imprecisato di volte, e i suoi fan hanno vissuto per lunghi mesi in febbrile attesa. L'uscita di un gioco Blizzard, grazie a questo impeccabile pedigree e all'eccellente reputazione della software house, è un evento, un momento imperdibile per chiunque segua da vicino il nostro hobby. Non a torto, del resto, molti hanno paragonato Blizzard ad Apple, per l'attesa quasi religiosa che si crea intorno ai nuovi prodotti. Questa, però, è un'arma a doppio taglio.

> "Il succo di questo capitolo è concentrato nella gestione delle abilità"

ATTENZIONE: DRM!
Ed eccoci al pomo della discordia: il DRM di *Diablo III*. Per giocare è richiesta una connessione a Internet costante e stabile, che si autentica sui server ufficiali di Blizzard per tutta la durata della sessione. Se la connessione cade, al riavvio si riparte dall'ultimo checkpoint trovato, perdendo eventuali progressi non salvati. Se i server di Blizzard sono offline, per manutenzione o problemi tecnici, non si può giocare, anche se non si ha intenzione di usufruire delle funzioni online. Se troppi utenti sono connessi ai server, è possibile che prima di giocare sia necessario attendere pazientemente in coda, mentre in altri casi si verificano dei pessimi casi di lag. Sono problemi che Blizzard risolverà di sicuro, ma che per il momento non sono ancora rientrati del tutto. In ogni caso, prima di acquistare *Diablo III*, accertatevi di avere una buona connessione e un piano che vi permetta di tenerla attiva per tutta la durata delle partite.

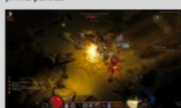


■ Quando si accumulano gli effetti degli incantesimi e delle abilità, si ha una totale sensazione di potenza.

ACHIEVEMENT
Diablo III ha una miriade di "imprese" di Battle.net, studiate per incoraggiare i completisti a sviscerarne ogni singolo aspetto. Per ottenerle tutte saranno necessarie settimane di gioco intenso.



DIFFICOLTÀ VERSO IL BASSO
La modalità Normale di *Diablo III*, l'unica disponibile alla prima partita, è molto facile, specie se avete qualche esperienza con il genere. Pur rimanendo divertente e appagante, si lascia finire in 10/15 ore senza mai chiedere troppo al giocatore, tanto che i più esperti non moriranno quasi mai, salvo rari casi. Le cose si fanno serie passando al livello Incubo, per poi diventare estreme con Abisso e Inferno. La modalità Normale, da finire obbligatoriamente prima di sbloccare il resto, sembra quasi una lunga introduzione alle raffinate meccaniche dei poteri. Sarebbe stato sensato sbloccare almeno Incubo sin dalla prima partita.



ANALISI TECNICA LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Diablo III ha una grafica stupenda, dal punto di vista artistico, ma che prevedibilmente non fa nulla di particolare per mettere a dura prova le nostre schede. Di conseguenza, il gioco girerà egregiamente su tutti i PC da gioco assemblati negli ultimi due o tre anni, e forse anche di più. Il nostro test si è svolto su un Intel i5 2500k, equipaggiato con 8 GB di RAM e una Geforce 8800 GT 512 MB. Le prestazioni sono state sempre eccellenti, anche alle risoluzioni più alte, con un framerate costantemente intorno ai 60 FPS.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200



■ Secondo gli stili di gioco, per completare la modalità Normale ci vogliono dalle 10 alle 15 ore.

CHECKPOINT
Diablo III salva automaticamente i progressi in presenza dei checkpoint, distribuiti con relativa generosità nei dungeon. La cosa più difficile, però, è proprio smettere di giocare: "Ancora un altro checkpoint" sarà la bugia che vi racconterete più spesso.

ASTE REALI
In futuro, Blizzard abiliterà la casa d'aste con denaro del mondo reale, che sarà separata da quella basata sulla valuta del gioco. Gli sviluppatori riceveranno 1 dollaro (e per la solita conversione, salvo smentite, per l'Europa si parla di 1 euro) per transazione, e il 15% sulla vendita dei materiali grezzi.

Dopo tanti rinvii, voci di corridoio e infinite anteprime, il popolo della tastiera esige che l'oggetto dei suoi desideri sia all'altezza delle aspettative, che giustifichi il ritardo e continui lungo il virtuoso sentiero aperto dal suo predecessore. Con delle premesse simili, è ovvio che Blizzard, nonostante tutto, non possa soddisfare tutti.

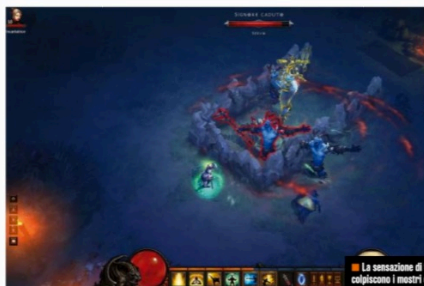
L'Internet del 2012 è dimora di consumatori estremamente critici, sempre più viziati da un'offerta videoludica vasta ed economica, e soprattutto legittimati dal megafono di opinioni e proteste rappresentato dai social network e dai forum. Insomma, nonostante l'abilità degli sviluppatori, fare arrivare sugli scaffali un titolo del calibro di *Diablo III* è una grossa responsabilità, che per certi versi giustifica una lavorazione così lunga. Tutti si aspettavano un seguito perfetto, in grado di stupire e, al tempo stesso, di mantenere l'alchimia che aveva reso i primi due episodi così irresistibili.
Leviamoci subito un dente, dunque: *Diablo III* non è perfetto, non è il miglior prodotto uscito dalle fucine di Blizzard, e compie delle scelte che non incontreranno i gusti di tutti i fan. Nel corso di questa recensione affronteremo tutti i perché di questa pericolosa affermazione, ma passeremo in rassegna anche i motivi per cui questo gioco, nonostante alcune imperfezioni, sia semplicemente imperdibile per chiunque possieda un PC... e una connessione a Internet affidabile.

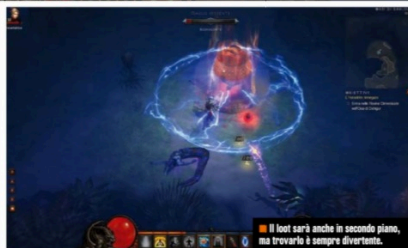
CORSA AGLI ARMAMENTI

Per chi si fosse perso gli episodi precedenti, la serie di *Diablo* ha sempre proposto un particolare tipo di GdR d'azione, con una formula tanto semplice quanto efficace. Dopo aver scelto il proprio eroe, ci si tuffa in una grande avventura fantasy, con combattimenti in tempo reale gestiti a colpi di mouse e abilità. È un cliccare furioso e compulsivo, su orde di nemici sempre diversi, accompagnato dall'impiego di poteri che variano radicalmente di classe in classe.

L'altro tratto distintivo della serie è il cosiddetto "loot", il bottino che si ottiene uccidendo i nemici ed esplorando il mondo. Si parla di soldi, ma soprattutto di armi e corazze incantate, tutte con modificatori alle statistiche e bonus d'attacco e difesa. *Diablo III*, pur rimanendo fedele allo stile e alla filosofia dei suoi predecessori, ne rivede radicalmente gli equilibri, mettendo in secondo piano l'eterna corsa all'equipaggiamento, favorendo invece la personalizzazione delle abilità e dello stile di gioco.
Trovare armi potenti è ancora una parte integrante del divertimento, legata a un indiscutibile piacere videoludico, ma bastano poche ore per capire come il succo di questo capitolo sia concentrato nella gestione delle abilità. Gli oggetti magici si trovano in continuazione, con un costante e lento incremento di danni, protezioni ed effetti, tanto che non si fa in tempo ad affezionarsi a una spada che è già arrivato il momento di sostituirla con un nuovo modello. Inoltre, per i giocatori più smaliziati, la scelta del proprio arsenale dipenderà quasi interamente dai bonus conferiti all'abilità distintiva della propria classe. Un +16 in forza, per esempio, non influisce in nessun modo sui danni inflitti dal Mago con abilità e incantesimi.

Sebbene le statistiche influenzino altri parametri, la scelta migliore è quasi sempre quella di "pompare" a dismisura le proprie capacità d'attacco, a prescindere dalla classe scelta. Inoltre, Blizzard ha introdotto una casa d'aste, dove è possibile comprare gli oggetti reperiti da altri giocatori, o mettere in vendita i propri. Al momento, il sistema funziona con la valuta del gioco, mentre in futuro si aprirà anche alle transazioni con denaro del mondo reale. Per il momento, però, non ci interessa discutere le implicazioni economiche di questa scelta, bensì l'impatto che questa possibilità ha sull'avventura vera e propria.
In base allo stile di combattimento


La sensazione di fisicità quando si colpiscono i mostri crea assuefazione.


Il loot sarà anche in secondo piano, ma trovarlo è sempre divertente.

E IL PVP?

Per anni, Blizzard ci ha detto che *Diablo III* sarebbe uscito "quando sarà pronto". Ironicamente, ma non troppo, ha finito per pubblicarlo senza due delle funzioni annunciate. La prima è la casa d'aste con denaro reale, mentre la seconda è l'attesa modalità PVP, che arriverà gratuitamente nei prossimi mesi. Data la quantità di combinazioni possibili, gli sviluppatori ci hanno detto che il gioco competitivo sarà divertente, ma che sarà impossibile ottenere degli equilibri di forze perfetti.

scelto e al proprio personaggio, è molto facile individuare l'arma migliore per le proprie esigenze, ed è sicuro al 100% che nella casa d'aste ci sia qualcosa di perfetto, comprabile con una spesa più che ragionevole. Facendo acquisti in questo modo, però, ci si taglia fuori dal sistema del loot per almeno un paio d'ore: i mostri continuano a lasciar cadere armi nuove, ma nulla è altezza di quella perfetta comprata alla casa d'aste. Si finisce, quindi, per accumulare oggetti, per tornare regolarmente in città a venderli al mercante (e poi ripresentarsi alla casa d'aste) o a darli al fabbro, che ne ricaverà materie prime per creare nuovi oggetti, a richiesta. Se nei primi due *Diablo* la ricerca del loot era il principale motore del gioco, nonché il segreto della ricetta di Blizzard, ora è un elemento quasi secondario, pur se divertente, per una precisa e audace scelta di design.

POTERE DIABOLICO

Il fulcro di *Diablo III* sono i poteri, diversi per ogni personaggio, che si sbloccano con il procedere tra le infernali orde di nemici proposte dall'avventura. Ogni classe ha a disposizione svariate tecniche, assegnabili a quattro tasti di scelta rapida e ai due pulsanti del mouse. Mentre, nei precedenti episodi, ogni passaggio di livello era accompagnato dal dilemma di scelte con effetti permanenti sulla carriera del proprio eroe, in *Diablo III* tutto è più facile. I poteri si sbloccano in automatico e il compito del giocatore è "semplicemente" quello

> **"È un lavoro di calibrazione e sound design che ha dell'incredibile"**

di abbinarli nel modo più efficace, dando forma alle proprie strategie d'attacco.

Durante le prime ore, le decisioni sono quasi scontate, ma con l'arrivo del secondo atto le combinazioni iniziano a farsi interessanti, rivelando gradualmente tutto il loro impressionante spessore. Il vero colpo di genio di Blizzard riguarda le rune, anch'esse sbloccate con l'avanzare dei livelli, che modificano in vari modi gli effetti del potere cui sono legate. Si tratta di cambiamenti sottili, all'apparenza, ma possono rivelarsi la chiave di volta di una particolare "build", nonché il fulcro delle proprie strategie d'attacco e difesa. Certe tecniche sono inutili in determinati casi e devastanti in altri, mentre alcune diventano veramente forti solo quando usate come componenti di combo più complesse. Avanzando nella trama vi troverete a modificare costantemente l'assetto del vostro eroe, e in caso di noia potrete rimescolare tutte le abilità e ricavare un combattente con un feeling completamente diverso.

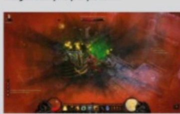
Questo discorso è legato a doppio filo alla maestria di Blizzard e al lungo ciclo di sviluppo del gioco, che ha consentito un livello di rifinitura che altre software house possono soltanto sognarsi. Tutto, in *Diablo III*, dà una particolare sensazione di fisicità, che cambia radicalmente di classe in classe ed è capace di rispondere in maniera tangibile alle scelte del giocatore. Sin dai primi minuti dell'avventura si percepisce che ogni clic sui pulsanti del mouse corrisponde direttamente alle azioni del proprio eroe, e uccidere i mostri regala un piacere quasi compulsivo, più simile a un barattolo di Nutella che a un videogioco. Ci sono avversari che si spappolano con un colpo, piccoli demonietti dai movimenti rapidi, e colossali giganti in grado di resistere a decine di attacchi, tutti studiati ad arte in modo che ammazzarli dia un feedback visivo e sonoro capace di creare assuefazione. Scegliere una runa diversa per un potere, oltre a cambiare gli effetti, modifica anche i suoni prodotti, in maniera tanto sottile quanto efficace. È un lavoro di calibrazione e sound design che ha dell'incredibile, specie se si considera che è stato fatto con lo stesso livello di qualità per ben cinque classi di eroi, tutte radicalmente diverse tra loro.

Il Barbaro è potente e brutale, e i suoi colpi sembrano spappolare i crani dei nemici, facendo tremare la terra a ogni piè sospinto. Il Monaco è veloce e letale, con una maestria nelle arti marziali che dà vita ad attacchi eleganti e ravvicinati, ma anche a esplosioni d'energia da fare invidia a "Dragon Ball" e "Naruto". Il Mago, con i suoi attacchi a distanza, restituisce una sensazione fisica completamente diversa: invece di colpire i nemici con l'impatto di armi e pugni, sembra di frustarli e spazzarli via con potenti raggi d'energia elementale, ancora una volta legata a un'ampia gamma di sonorità differenti. E poi troviamo l'affascinante Cacciatore di Demoni (Demon Hunter), che unisce l'eleganza di un Rogue ad attacchi a distanza che sembrano inondare gli avversari di proiettili, e la follia dello Sciamano (Witch Doctor), che con le sue evocazioni conferisce alle dinamiche di combattimento un ritmo tutto nuovo.

Non esiste una classe bilanciata, perché tutte sono legate a una forte identità, a un modo diverso di affrontare l'avventura, a un mondo di possibilità da scoprire con i poteri e le rune. Il lavoro di Blizzard in questa direzione ha dell'incredibile, anche nell'ottica della rigiocabilità, che come da copione si attesta su livelli altissimi. Non dimentichiamo, poi, il piacere di scoprire il meraviglioso mondo fantasy dipinto dai grafici, che cambia sensibilmente di atto in atto, con paesaggi che, senza sfoggiare particolari prodezze tecniche, si rivelano tanto vari quanto suggestivi (o terrificanti). Le animazioni dei mostri, i dialoghi e le scene d'intermezzo sono di estrema qualità, e pur proponendo un racconto che non brilla per originalità riescono a catturare il giocatore sin dalle prime battute. Insomma, è evidente che durante

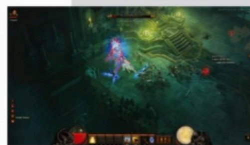
MORTE FANTASY

Quando si muore si viene rigenerati all'ultimo checkpoint, con tutti i propri soldi e gli oggetti, che però subiscono un danno del 10%. Armi e corazze rovinate perdono la loro efficacia, almeno finché non vengono riparate (per una cifra relativamente ridotta) da un negoziante in città. A livello di difficoltà Normale è una meccanica che rasenta l'inutile: non si muore spesso, e si ricevono costantemente oggetti magici sempre più potenti.



UN DIABLO PER AMICO

Il gioco in cooperativa, con *Diablo III*, è semplice e funzionale. La dimensione sociale è sempre in primo piano, con un sistema di notifiche (non invasivo) che evidenzia i progressi dei propri compagni. Con un pulsante si può entrare nella partita di un amico, e cliccando sul suo stendardo nella città si viene teletrasportati direttamente al suo fianco, anche nel bel mezzo di un combattimento. Il loot generato è diverso per ogni giocatore, quindi non c'è rischio di litigare, e la possibilità di combinare gli effetti delle abilità rende tutto più emozionante. L'esperienza di *World of Warcraft* c'è, e si vede.



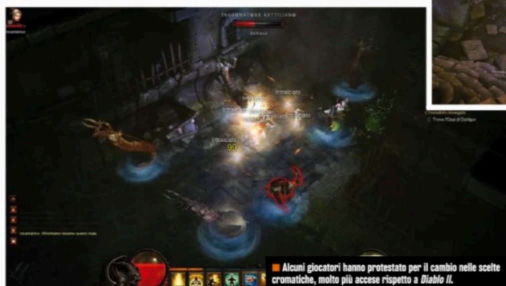

Diablo III è forse troppo facile, a livello Normale, ma si rivelerà adatto anche a chi non ha familiarità con il genere.


I paesaggi sono fantastici, così come tutta la direzione artistica del gioco.

HARDCORE MODE

Raggiunto il decimo livello, è possibile creare dei personaggi hardcore, come ai bei tempi di *Diablo II*. I personaggi hardcore sono uguali a tutti gli altri, ma quando muoiono non si rigenerano ai checkpoint... sono persi per sempre! Vi piace il brivido?

www.gamesvillage.it



Alcuni giocatori hanno protestato per il cambio nelle scelte cromatiche, molto più accese rispetto a *Diablo II*.



Quando si muore si danneggiano gli oggetti, ma si può subito tornare a picchiare i mostri, che nel frattempo non si sono rigenerati.

SEGUACI
Mano a mano che si prosegue nella trama, si incontrano tre seguaci. È consentito sceglierne uno e portarlo con sé, ma in città è sempre possibile "licenziarlo" e passare a un altro. I seguaci possono salire di livello, ottenere abilità, usare armi magiche e indossare armature e collane.

tutti questi anni gli sviluppatori non abbiano giocato a ping pong sulle scrivanie.

ONLINE, CROCE E DELIZIA

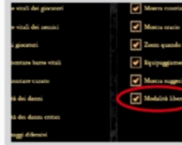
Prendete tutta la varietà e lo spessore delle abilità appena descritte, e applicateli alla facoltà di giocare in cooperativa con i propri amici, combinando i poteri per dei veri e propri tripudi di colori e violenza digitale. Forte dell'esperienza con *World of Warcraft*, Blizzard ha forgiato una componente online intuitiva, comoda e intelligente, che permette in qualunque momento di unirsi ai propri amici. Tutto funziona a meraviglia, anche per quel che riguarda il loot, che viene generato indipendentemente per ogni giocatore, scongiurando il rischio di litigare o di rubare involontariamente un oggetto ai propri compagni. Il cliccare compulsivo assume così una dimensione sociale, che fa perdere un po' del fascino della trama e del coinvolgimento, ma che si fa perdonare rendendo più frizzanti i combattimenti e invogliando ad affrontare insieme i livelli di difficoltà più alti.

Tutto questo sistema, però, ha un caro prezzo da pagare, che ha messo Blizzard al centro di una bufera di polemiche. Per giocare a *Diablo III*, infatti, serve una connessione a Internet costante, anche se non si ha nessuna intenzione di usufruire delle funzionalità online. Per giocare in single player, dunque, è comunque necessario avere una bella Banda Larga, che possa autenticarsi sui server ufficiali. Da un lato, tale requisito è funzionale alla fantastica struttura co-op appena descritta, ma dall'altro è una grossa limitazione per molti giocatori.

Non sarebbe stato possibile avere una modalità offline? La risposta non è semplice. Tutta la generazione degli oggetti è gestita in remoto dai server di *Diablo III*, e sui forum ufficiali la stessa Blizzard ha spiegato che questa scelta, oltre che dalla protezione dalla pirateria, è dettata dalla necessità di bloccare gli hacker. Se esistesse una modalità offline, dovrebbe esserci in locale anche la chiave usata per generare gli oggetti, che nel giro di qualche mese verrebbe trovata da qualche abile coder e utilizzata per duplicare o creare oggetti, proprio come era successo in *Diablo II*. Questa volta, però, c'è la famosa casa d'aste, che nei prossimi mesi passerà all'impiego di denaro reale (con transazioni da cui Blizzard prenderà una piccola ma redditizia percentuale). Inutile dire che un simile sistema andrebbe rapidamente a rotoli, se invaso da hacker in grado duplicare a piacimento oggetti rari.

UN'OPZIONE IMPORTANTE

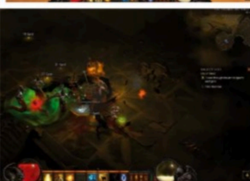
Prima d'iniziare a giocare, andate nelle opzioni e spuntate "Modalità Libera". Così facendo, sarete liberi di assegnare i poteri agli slot che vorrete, senza essere vincolati dalla struttura predefinita del gioco, e accedendo a tutte le magnifiche potenzialità del sistema. Il fatto che la Modalità Libera sia disattivata di default, insieme al basso livello di difficoltà della modalità Normale, fa pensare che Blizzard miri a colpire anche le fasce di giocatori meno esperti. Senza Modalità Libera, di fatto, *Diablo III* diventa un semplice esercizio di clic, condito da una bella grafica e da una trama ben narrata.











Le scene d'intermezzo sono di ottima qualità. Un tempo, cose simili erano riservate alle grandi produzioni di Pixar.

ARTIGIANI
In città vi aspettano due artigiani, i cui servigi vi permetteranno di creare oggetti e gemme molto potenti. A tale fine, dovrete investire denaro per addestrarli, e poi mettere a loro disposizione le materie prime, ottenute riciclando gli oggetti magici.

Il fatto che la decisione sia sensata, però, non la rende necessariamente giusta nei confronti dei giocatori, specie considerando i disastri della prima settimana, che mentre scriviamo questa recensione non sono ancora stati del tutto risolti. La prevedibile ondata di utenti ha sovraccaricato i server di Blizzard, creando la surreale situazione di dover attendere in coda per giocare a un GdR single player. E non solo! In seguito al furto di alcuni account, Blizzard ha chiuso i server per un intero pomeriggio, lasciando a piedi migliaia di fan, e durante le "ore di punta" capitano momenti di lag che rendono *Diablo III* quasi ingiocabile. Considerando che il lancio ha visto la vendita di più di sei milioni di copie in meno di sette giorni, lo scivolone di Blizzard è comprensibile, ma resta sempre tale. Anche dando per scontato che tutti i disagi spariranno per sempre nel giro di un mese, il requisito online è una limitazione, specie per chi, per vari motivi, gioca su portatile, lontano da casa e da una connessione stabile. Ah, e se per caso vivete in una zona non raggiunta dall'ADSL, mettetevi il cuore in pace, perché Blizzard ha chiaramente deciso che non le interessano i vostri soldi.

> **"*Diablo III* è un capolavoro nel suo genere"**

Detto questo, dopo aver evidenziato la situazione (la cui gravità varia da caso a caso), non possiamo fare a meno di notare come questo *Diablo III* sia un capolavoro nel suo genere, e come la mole di contenuti di estrema qualità lo renda un titolo imperdibile per chiunque possieda un PC. Il livello di rifinitura di ogni aspetto, dal sonoro alle abilità, crea quella strana alchimia di cui Blizzard è regina incontrastata.

L'alchimia che incolla alla sedia, che fa venire voglia di giocare anche quando non si potrebbe, e che fa dire: "Ancora cinque minuti e poi smetto", fino alle 4 del mattino.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Il gioco più atteso degli ultimi dieci anni

È COME...
Diablo II, ma con un livello di rifinitura tutto nuovo

È PER...
Chi possiede un mouse resistente e una connessione a Banda Larga.

info ■ Casa **Blizzard** ■ Sviluppatore **Blizzard** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 59,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet www.diablo3.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 1 GB RAM, 12 GB HD, Internet Banda Larga**
- Sis. Consigliato **Scheda 3D 1 GB PS 4, 2 GB RAM**
- Multiplayer **Internet**

+ Rigiocabile e longevo
+ Giocabilità profonda
+ Cooperativa perfetta

− Troppo facile a livello Normale
− Connessione sempre richiesta
− Il loot ha perso importanza

Un grande gioco di ruolo d'azione che, pur senza innovazioni radicali, ripulisce la sua formula e la rifinisce con un incredibile livello di cura e qualità. Bello, profondo e rigiocabile, *Diablo III* soffre solo dell'impopolare scelta del DRM online.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
9	9	9	9	9	9

9



In alcuni casi, le sequenze al rallentatore partono automaticamente, per far piazza pulita di un numero consistente di nemici.

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

MAX PAYNE 3

Max corre lontano da casa, per lenire il ricordo del passato. Stile e carisma, per fortuna, volano con lui in Brasile!

IN ITALIANO

Il gioco di Rockstar, in tutte le lingue diverse dall'inglese, è disponibile solo con i sottotitoli, per offrire sempre la stessa (elevata) qualità di recitazione. Questo è vero per qualsiasi versione, digitale o inscatolata. *Max Payne 3* può essere acquistato anche presso servizi di digital download come Steam (http://store.steampowered.com) e GamersGate (www.gamersgate.com).



IN uno speciale su questo stesso numero analizziamo, insieme ad altre storie del noir videoludico, gli elementi alla base della trama e della giocabilità di *Max Payne*, individuando in questo gioco il portabandiera, imitato ma inimitabile, dell'hard-boiled nelle esperienze interattive.

L'eredità della serie è pesante, al punto che diversi appassionati hanno avuto paura che qualcosa si perdesse nel passaggio di mano tra sviluppatori, da Remedy Entertainment a Rockstar Games. A maggior ragione, i dubbi si sono fatti pressanti nel momento in cui è stato reso noto che lo sviluppo, invece di essere fondato sull'esperienza degli autori di *Red Dead Redemption* e *GTA IV* (rispettivamente, Rockstar San Diego e gli scozzesi di Rockstar North), era in pieno svolgimento nella divisione di Vancouver, responsabile del controverso, ma gradevole, titolo per PlayStation 2 *Canis Canem Edit* (*Bully: Scholarship Edition*, nella conversione PC e Xbox 360).



Per fortuna, tutti i cattivi pensieri si sono sciolti come neve al sole. *Max Payne 3* si è dimostrato un ottimo titolo, per le sue doti ludiche e per la notevole realizzazione tecnica, a prescindere da qualsiasi considerazione sul glorioso passato del protagonista. E stiamo parlando dei trascorsi videoludici, naturalmente, visto che le memorie del personaggio sono tutto fuorché piacevoli: stavolta c'è "solo" una lapide, a ricordare la tragedia familiare di Max, ma pensieri, antidolorifici e fiumi di alcool testimoniano la disperazione che l'ex poliziotto ha portato con sé, nel clima bollente di San Paolo.

> "Segna l'approdo a un nuovo calvario di violenza"

ACHIEVEMENT

Gli obiettivi di *Max Payne 3* sono disponibili sulla piattaforma Steam di Valve e sul servizio Rockstar, con premi per le imprese in singolo e nel comparto competitivo, dai colpi alla testa all'uso del bullet time, dagli "indizi" trovati nella modalità storia alle uccisioni più pirotecniche.



Gli ambienti sono colmi di superfici da distruggere e oggetti da far saltare in aria.

PER CHI AMA LA SFIDA

Max Payne 3 presenta ben cinque livelli di difficoltà, con ulteriori opzioni per rigiocare la storia puntando sul tempo o sul punteggio. Prima di provare partite Hardcore e Vecchia Scuola, però, è necessario completare *Max Payne 3* alla modalità difficile: così facendo, si potrà fruire di un modello dei danni ancora più realistico, definire il numero dei punti di salvataggio ed eliminare la caratteristica delle "Ultime Chance", per rendere ancora più dura la sopravvivenza. Tuttavia, va detto che l'impegno richiesto è superiore alla media, grazie all'intraprendenza e alla mira delle Intelligenze Artificiali: dieci ore sono il minimo, dalla modalità normale in su, per guardare tutto con calma e la giusta partecipazione.

BYE BYE, NEW YORK

Il cambiamento fisico del protagonista, lungo gli eventi di *Max Payne 3*, in qualche modo testimonia la volontà dello sviluppatore di appropriarsi del personaggio. Particolari apparentemente superficiali quali capelli e barba corti, giacca di pelle e cravatta sono il punto fermo da cui partire, per riportare i giocatori alle origini dell'anti-eroe, mentre la rasatura del cranio, la folta barba e la maglietta macchiata di sangue costituiscono l'approdo a un nuovo calvario di violenza. Mentre la trasformazione è in atto, intrecciata fra flashback e racconto del presente, vengono narrate vicende che, per quanto ben scritte, si pongono nella media di una produzione hollywoodiana, senza momenti di aperta mediocrità né veri slanci di genio: un vecchio compagno d'accademia, Raul Passos (di cui, peraltro, il protagonista non ricorda nulla), propone al nostro di mettersi al servizio di un uomo d'affari brasiliano, tale Rodrigo Branco, bisognoso di guardie del corpo veloci con la pistola. Ulteriori, rocambolesche vicende portano Max ad accettare, quindi a partire per San Paolo finendo in mezzo a nuovi bagni di sangue, a base di scontri fra famiglie, pupille viziati, pupe in pericolo e traffici illeciti (più truculenti del solito, a dire il vero, direttamente alla fonte…).

Un discorso diverso e più positivo può essere fatto sullo stile del racconto, ossia sulla capacità di tradurre in immagini e parole gli stati emotivi, il tono delle ambientazioni e i dettagli d'atmosfera. In questo senso, la divisione in 14 Capitoli (ulteriormente distinti in tre Atti) è più una reminiscenza dei primi episodi, che non una netta divisione fra i fatti narrati: stralci del passato e del presente si rincorrono in modo fluido e continuo, abbandonando gli



DALLO SPAZIO ALLA SCUOLA DI QUARTIERE

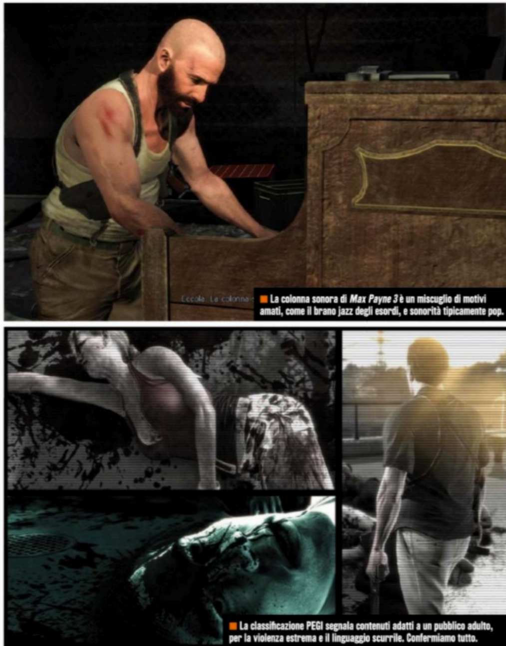
I ragazzi di Rockstar Vancouver, ex Barking Dog, si fanno notare già nel 2000, con lo sviluppo di *Homeworld: Cataclysm*, cui seguono un paio d'esperienze nel campo degli sparatutto (*Global Operations* e alcune mappe ufficiali di *CounterStrike*), prima che lo studio venga acquisito da Rockstar. Nel periodo più recente, invece, il titolo più conosciuto è *Bully*, in seguito convertito anche su PC: il tema del gioco è controverso, con la storia di una scalata ai vertici dei bulletti, in una scuola americana, ma il prodotto si rivela divertente e ben fatto, tra le migliori varianti della libera esplorazione di *GTA*.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

I requisiti massimi di *Max Payne 3* hanno generato parecchi timori, più che altro per l'eventualità di uno scarso lavoro di ottimizzazione. Alla prova dei fatti, invece, *Max Payne 3* si dimostra uno dei titoli più prestanti degli ultimi anni, nel rapporto fra doti grafiche e fluidità: con quad core, 4 GB di RAM e una scheda di fascia media, come Geforce GTX 570 o Radeon HD 6870, il gioco si attesa fra i 50 e i 100 FPS, al massimo del dettaglio. *Max Payne 3*, inoltre, è molto scalabile e riesce a lavorare anche su PC di due o tre anni fa, rinunciando a qualche dettaglio, a patto di poter contare sugli shader model 3.0.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200

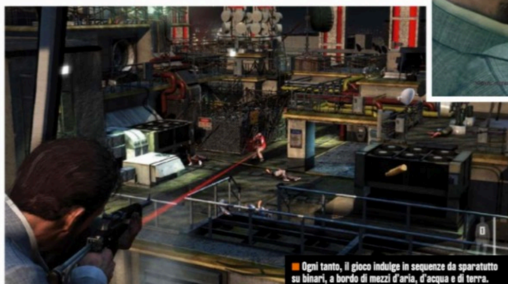


La colonna sonora di *Max Payne 3* è un miscuglio di motivi amati, come il brano jazz degli esordi, e sonorità tipicamente pop.

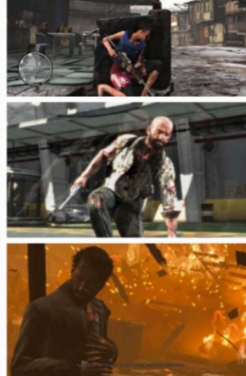
La classificazione PEGI segnala contenuti adatti a un pubblico adulto, per la violenza estrema e il linguaggio scurrile. Confermiamo tutto.

ATTIVAZIONE VIA INTERNET

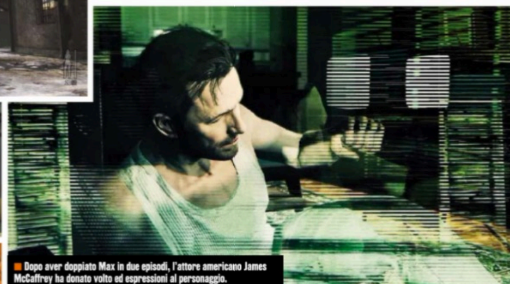
Per la prima attivazione, *Max Payne 3* richiede una connessione a Internet e un account valido del social club di Rockstar Games.


Ogni tanto, il gioco indulge in sequenze da sparatutto su binari, a bordo di mezzi d'aria, d'acqua e di terra.





GIOCATI PER VOI


Dopo aver doppiato Max in due episodi, l'attore americano James McCaffrey ha donato volto ed espressioni al personaggio.

L'ULTIMA CHANCE DI MAX

La taratura della caratteristica Ultima Chance avrebbe bisogno di una revisione: non è raro, infatti, trovarsi nella condizione di non poter rispondere al fuoco, per esaurimento munizioni o per l'occlusione della linea di mira, mentre la scena al rallentatore va avanti fino in fondo, con la sua logica (e antisportiva) conclusione.



Il multiplayer cerca sempre di stimolare la competizione, con il sistema delle "vendette" e il puntuale confronto con le prestazioni del nemico.

intermezzi a fumetti in favore di soluzioni che ricordano, accanto allo stile di *Grand Theft Auto*, alcune sequenze dei film noir di Brian De Palma e Quentin Tarantino. Ciò vale per l'impiego massiccio dei riquadri multipli (split-screen), in una forma occhieggiante al fumetto ma realizzata con scene in movimento; una scelta più personale, invece, ha riguardato l'uso di parole e frasi a effetto, tratte dai dialoghi, "scagliate" nei punti giusti dell'inquadratura per sottolineare gli eventi più significativi.

In sintesi, guardando all'impianto narrativo di *Max Payne 3*, avremmo un'esperienza in grado di accomodarsi, in una fascia mediana, tra i prodotti realizzati con piglio professionale e poco più, se non fosse per la magnificenza visiva che avvolge ogni cosa, in termini di stile e soluzioni tecniche. Un ulteriore distinguo potrebbe essere rappresentato dalla fitta rete di sequenze predefinite, colpevole di spezzettare un po' l'azione. A questo punto, però, in difesa di Max entrano in campo l'ottima giocabilità e, ancora una volta, la perizia tecnica con cui l'esperienza è stata realizzata, degna del ritorno di un re.


La descrizione d'ambiente è sempre ai massimi livelli.

IL MESTIERE DELLE ARMI

La gestione dell'arsenale, pressappoco identica fra la modalità storia e il comparto multiplayer, si fonda su un criterio di moderata verosimiglianza: al massimo, le armi trasportabili sono tre, tutte visibili sul modello del personaggio, tenute in mano o portate a tracolla. Come da tradizione, però, potenza e qualità dei gingilli sono sommabili, a patto che si tratti di pistole, mitragliette e fucili a canne mozze, brandendo un'arma per ogni mano. La debita attenzione è stata dedicata anche all'utilizzo dei fucili d'assalto, con il dettaglio di Max che stringe l'arma senza poter far fuoco, nel caso abbia una pistola nell'altra mano.

VIRTUOSISMI E PALLOTTOLE

Difficile pensare a qualcosa che possa rendere sorprendente il bullet time, anche oggi, dopo decine di sparatutto e giochi d'azione infarciti di scene al rallentatore. Una valida ricetta, però, Rockstar l'ha trovata direttamente in casa propria, grazie all'esperienza accumulata nei titoli precedenti. A governare animazioni e acrobazie balistiche, infatti, c'è un impianto che sfrutta in egual misura le doti del motore proprietario, RAGE (Rockstar Advanced Game Engine), e quelle del sistema d'animazione dinamica Euphoria, già adoperato per le strade di Liberty City e nei deserti del selvaggio West.

In questo modo, anche una caratteristica non più nuova come lo "shootdodge", il celebre tuffo armi in pugno, riesce a spiccare in mezzo ad altre spettacolari movenze, mentre Max si destreggia fra pose plastiche e credibili, anche attaccato a un gancio, sotto un elicottero o semplicemente da terra. La base della giocabilità, peraltro, è in gran parte composta di elementi ben riconoscibili: Max ha sempre a disposizione shootdodge virtualmente illimitati e adrenalina per attivare il bullet time, così come non mancano gli antidolorifici sparsi per le ambientazioni, da rinvenire e usare come medikit. A questa storica impostazione è stato aggiunto un sistema per evidenziare le uccisioni più spettacolari, con frequenza semi-casuale, e soprattutto il meccanismo denominato "Utima Chance": quando si trova in punto di morte, Max è ancora in grado di reagire al fuoco e sopravvivere, con una spettacolare giravolta al rallentatore, a patto di centrare il bersaglio e avere a disposizione almeno un antidolorifico.

IL GIOCO DELLE GANG

Le modalità multiplayer di *Max Payne 3* sono disponibili a blocchi, con la crescita di livello e il raggiungimento di particolari condizioni, chiamate Sgobbate (mini-sfide con precisi requisiti, in termini di uccisioni, uso del bullet time, abilità balistiche e altri dettagli del genere). Inizialmente, è possibile giocare deathmatch singoli e a squadre, ulteriormente distinti in partite per reclute e veterani, secondo il danno delle armi e della disponibilità di adrenalina. Il piatto forte, però, arriva con lo sblocco di Payne Killer e soprattutto di Guerriglia: nel primo caso, due giocatori entrano nei panni di Max Payne e Raul Passos, debitamente potenziati, e combattono contro tutti gli altri; nel secondo, invece, le partite prevedono una piccola trama, collegata alla modalità storia, e l'alternarsi di turni con regole diverse, ispirate a "ultimo uomo", cattura la bandiera e altre varianti classiche.

Prima di alzarsi, con un movimento piuttosto lento, è bene studiare l'ambiente alla ricerca di pericoli.

> "Spicca la possibilità di controllare l'ambiente da terra, con l'arma spianata"

Conta di più, però, il fatto di aver dato a un appassionato di sparatutto tutto ciò che serve per un buon scontro a fuoco, anche in termini di controllo in terza persona. In particolare, dopo un salto, spicca la possibilità di rimanere sdraiati sul pavimento e controllare l'ambiente con l'arma spianata, gustando sempre animazioni credibili, reattive e calcolate in tempo reale. Altri dettagli concorrono al buon risultato finale, come la puntuale gestione del sistema di copertura, il fuoco alla cieca e la possibilità di spostare l'asse di mira, e dunque la visuale, da una spalla all'altra. Per il felice esito dell'azione, contestualizzata in scenari ben congegnati per estetica e varietà, è ancora più fondamentale il contributo delle Intelligenze Artificiali, fin quasi a tracciare un modello da seguire. Da una parte ci sono le caratteristiche di Euphoria, che regolano le reazioni di Max e dei

AGGIORNAMENTO (QUASI) ISTANTANEO

La tenuta tecnica di *Max Payne 3* è più che buona. Tuttavia, dopo le prime segnalazioni di errori e problemi, legati alla selva di programmi e hardware tipica del mondo PC, lo sviluppatore è intervenuto immediatamente con un aggiornamento, pubblicato a meno di una settimana dall'uscita. Il pacchetto, disponibile mentre scriviamo queste righe, risolve sporadici crash del sistema o del gioco, problemi con l'audio e diversi casi d'incompatibilità tra applicazioni.

www.gamesvillage.it

GIOCATI PER VOI



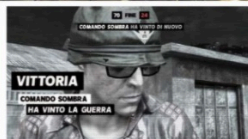
Le sequenze di *Max Payne 3* sono sempre un bel vedere, con colori accesi e un gusto quasi pittorico.



Raul Passos è il compagno di tante sparatorie. La sua amicizia con Max, però, non è un fattore da dare per scontato.









Il dettaglio, nei limiti del ragionevole, non sfigura nemmeno in un accidentale avvicinamento della visuale.





Le soluzioni visive si avvicinano allo stile di alcune pellicole cinematografiche, pur rendendo omaggio al linguaggio dei fumetti.

VISIONI AVVOLGENTI

I possessori di schede video NVIDIA possono usufruire dei sistemi di visione alternativa predisposti dal produttore. Modalità multi-schermo e stereoscopia 3D sono quindi ottimizzati per lavorare al meglio, anche se vi consigliamo, nel caso di 3D Vision, di usare l'FXAA per le scalettature e l'SSAO per l'Ambient Occlusion. A quanto abbiamo saputo, infine, è possibile avere risultati di discreta o buona qualità anche con gli analoghi sistemi di Ati-AMD, a patto di usare accorgimenti ad hoc, un po' meno facili da gestire.

Personaggi Non Giocanti non su movenze predefinite, bensì su vere e proprie simulazioni dei riflessi involontari, "attivati" da un colpo d'arma da fuoco o da un semplice scalino. Allo stesso tempo, i nemici sembrano ben coscienti delle opportunità ambientali, coprendo le avanzate e nascondendosi fra i ripari, con risposte sempre verosimili a ferite e pericoli incombenti. Il che non fa di loro degli intelligentoni, sia chiaro, ma ognuno ha il suo. *Skyrim*, per esempio, offre i PNG più evoluti in termini di "abitudini" e sfaccettature personali, in perfetta sintonia con un titolo che pone il rapporto con i personaggi fra i punti cardine della giocabilità; *Max Payne 3*, invece, concentra l'attenzione sulla capacità di percepire e sfruttare l'ambiente, naturalmente nell'ottica delle armi da fuoco, con un occhio di riguardo al risultato estetico delle animazioni, uno dei più elevati mai raggiunti in un gioco d'azione.

LE NOZZE FRA MAX E IL PC

L'incarnazione PC di *Max Payne 3* è la migliore, fra quelle disponibili per le varie piattaforme. Per apprezzare l'inedita attenzione di Rockstar, però, è bene distinguere fra le caratteristiche che dovrebbero essere presenti in qualsiasi titolo tripla A per PC (ma spesso non ci sono), e gli aspetti più esclusivi dell'edizione, concentrati sul versante della grafica.

Nella prima categoria rientrano la taratura dei controlli per mouse e tastiera, con la facoltà di disattivare le opzioni di mira automatica, oltre alla fluidità generale dell'esperienza: in questo momento di passaggio, in mezzo a console vecchie di 7-8 anni, Rockstar ha avuto l'illuminazione di sviluppare separatamente la versione PC, dedicandole le cure necessarie, con risultati che sono sotto gli occhi di tutti.

A differenza di *L.A.Noire*, *Max Payne 3* gira con fluidità e al massimo dettaglio anche su PC di fascia media, ed è ulteriormente scalabile per chi è ancora provvisto di una scheda DirectX 9 o DX 10 (a patto che supporti gli shader model 3.0). Ogni libreria grafica ha le proprie opzioni dedicate, per impreziosire l'immagine con diversi tipi di AntiAlising e Ambient Occlusion, fino ad arrivare, in DirectX 11, alle raffinatezze della Tessellation. Naturalmente, nemmeno quest'ultima tecnica può nascondere del tutto la base poligonale, grossomodo coincidente con quella delle versioni console, ma la somma delle caratteristiche appena menzionate è in grado di fare una bella differenza, insieme all'aumento di risoluzione e alle texture di qualità migliorata. Detto questo, *Max Payne 3* è un gioco bello da vedere su tutte le piattaforme, ma Rockstar deve aver pensato che nemmeno i pregi estetici, insieme a quelli della giocabilità, potessero garantire la completezza dell'offerta. Ed ecco che, a fronte di una serie tradizionalmente single player, *Max Payne 3* è munito di un comparto competitivo ben fatto, studiato per avere una sua autonomia e offrire qualcosa di diverso rispetto alla modalità storia; un comparto distinto e al contempo vicino alle vicende di Max ma, soprattutto, un'esperienza multiplayer fatta per restare, per andare oltre una fugace apparizione "modaiola". Regole e dinamiche di gioco sono state riscritte con criterio, pur inserendo al loro interno tratti fondamentali come bullet time e shootdodge, e i giocatori possono perdersi in un'orgia di personalizzazione, tra la gestione dei personaggi e la creazione delle "crew" di utenti, con la promessa di esportare la propria squadra nelle future opere di Rockstar, *GTA V* in testa.

Staremo a vedere. Intanto, quello che abbiamo tra le mani è molto più di quanto ci saremmo aspettati, per il contorno multigiocatore ma soprattutto per l'eccellente esperienza in singolo, adrenalinica e tesa come piace a Max.

Joseph Massena GIOCHI COMPUTER

CLASSI IN LIBERTÀ

Come già visto nel multiplayer di altri sparatutto, le classi predefinite di partenza sono presto superate da personaggi ampiamente personalizzabili. Il comparto competitivo di *Max Payne 3* spende molto su questo aspetto: al di là del discreto campionario di armi, acquistabili con il denaro guadagnato (virtualmente), i personaggi del multiplayer hanno a disposizione pezzi d'equipaggiamento, abilità e accessori, per un massimo di cinque "migliorie" per ogni gangster. Anche il peso di armi e strumenti è tenuto in conto dal sistema: in particolare, a fronte di uno schema di gioco piuttosto frenetico, essere lenti e pesanti non è una buona idea.

> "Rockstar ha dedicato tutte le cure necessarie alla versione PC"

IN 50 PAROLE

COS'È...
Uno degli sparatutto in terza persona più importanti della storia, con grafica aggiornata e un valido multiplayer

È COME...
Nessun altro titolo al di fuori della saga

È PER...
Chi non ha mai dimenticato il carisma e il tono maturo intorno al personaggio.

info ■ Casa **Rockstar Games** ■ Sviluppatore **Rockstar Studios** ■ Distributore **Cidiverte, Internet** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet www.rockstargames.com/maxpayne3

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 2,4 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, Internet**
- Sis Con **CPU quad core 3 GHz, 16 GB RAM, Scheda 3D 2GB PS 5.0**
- Multiplayer **Internet**

- Ottime sparatorie, con bullet time e senza
- Tecnicamente competitivo
- Multiplayer fresco e piacevole

- Perdonabili sbavature sulla giocabilità
- Storia a tratti già sentita
- Troppe sequenze non interattive

Il terzo episodio di *Max Payne* si dimostra validissimo praticamente su tutti i fronti. La qualità tecnica della produzione è ancor più elevata su PC, e il gioco in sé possiede il giusto equilibrio tra caratteristiche storiche della serie e novità vere e proprie.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ADRENALINA	LEVEL DESIGN	VOTO
9	9	9	8	9	8	9

www.gamesvillage.it



■ Più distruzione di massa, meno precisione di guida: gettatevi letteralmente nella mischia in un *DiRT Showdown* più arcade che mai!

GENERE: GIOCO DI GUIDA

DIRT SHOWDOWN

Un *DiRT* più sporco, violento e spettacolare che mai.

SI vede che gli sterrati da rally non sono più sufficientemente sporchi per Codemasters. Nel 2007 moriva il compianto Colin McRae, e nasceva la serie *DiRT*, inizialmente ancora dedicata al grande campione scozzese.

Con la scomparsa di Colin, però, cominciava a eclissarsi anche il genere dei giochi di guida rally duri e puri – con l'eccezione dei due *WRC* ufficiali targati Milestone. Nonostante il mezzo tentativo di resurrezione tentato in un *DiRT 3* che sbandierava addirittura sulla confezione del gioco un inequivocabile "Rally is back!", le corse solitarie su sterrati punto a punto evidentemente risultano essere troppo noiose, precise e asociali per i "social gamer" moderni. Ecco, quindi, che *DiRT Showdown* getta definitivamente la maschera, insieme a navigatore, contagiri, visuale interna e molte altre cose.

Scontro, incidente: questa è la nuova divinità rombante, più sporca e spettacolare che mai, venerata nei templi motorizzati. Stadi, arene, circuiti: queste sono le nuove ambientazioni gaudenti, più affollate ed eccessive che mai, popolate da chi un rally non sa nemmeno cosa sia. La natura incontaminata cede strada a quella umana, che ama contaminare tutto, comprese le corse motorizzate. Da questa unione tra trick da sport estremi e regolamenti di discipline tradizionali, prove da scuola di guida sicura e demolizioni decisamente poco sicure, nasce un episodio della serie dallo spirito dichiaratamente arcade, che sterza ancor più violentemente in direzione dello spettacolo incidentato e non incidentale. Così facendo, frenando definitivamente qualsiasi realistica velleità di guida pulita e accelerando a tavoletta sul gioco che più sporco non si può, *DiRT Showdown* fa mangiare la polvere a qualunque appassionato si metta sulla sua strada, prima di spazzarlo via con una poderosa sportellata.

La novità che spicca nel ricco carnet di modalità a quattro ruote affrontabili in *Showdown* è, infatti, la presenza di eventi Demolizione di nome e di fatto. Demolire è un'attività che, sin dall'infanzia, procura una delle soddisfazioni ancestrali più golose e incontenibili per l'essere umano. Ecco, quindi, che Codemasters vi dà l'opportunità di scatenare il bambinone più o meno represso che è in voi, facendovi giocare agli "scontri con le macchinine" con modelli digitali di veicoli che pesano qualche quintale. Un'idea che, periodicamente, si riaffaccia in campo videoludico sin dai tempi dei *Destruction Derby*, passando per *Demolition Racer* e i più recenti *FlatOut*. Per qualità di realizzazione e quantità di varianti offerte, però, la sezione Demolizione di *DiRT Showdown* rade letteralmente al suolo la concorrenza, presente e passata. Rampage, Knock Out, Hard Target e 8 Ball: sono quattro le tipologie di partita che la compongono, che qui di seguito analizziamo in dettaglio.

> "*DiRT Showdown* fa mangiare la polvere a qualunque racer arcade"

Rampage è la classica modalità ispirata ai festival Demolition Derby a stelle e strisce. Speronamenti, sportellate, violenti frontali: tutti gli impatti vengono premiati con dei punti secondo il loro valore distruttivo-spettacolare, meglio se concatenati in serie per far impennare il moltiplicatore. Gli ottimi algoritmi fisici che gestiscono le collisioni si occupano anche di rilevare quasi sempre correttamente l'entità degli impatti, oltre a chi li impartisce e chi li subisce. Gli sporadici errori d'attribuzione sono più che giustificabili, visto l'inferno di lamiere lanciate a tutta velocità le une contro le altre che anima le arene chiuse in cui si svolgono i divertenti eventi Rampage. Spassosi, sì, ma non così nuovi nelle dinamiche distruttive, che rinascono invece quando declinate in versione Knock Out, una sorta di sumo motorizzato in cui la potenza non è nulla senza controllo. Caratterizzate da una piattaforma sopraelevata e isolata raggiungibile saltandoci sopra tramite apposite rampe, le sfide Knock Out consistono nello spingere fuori da suddetto ring privo di barriere quanti più veicoli avversari vi riesce, possibilmente evitando di cadere per incrementare ulteriormente il punteggio. Un tipo di evento che esalta la guidabilità arcade delle vetture di *Showdown* (incurante della loro spesso non indifferente stazza), così come l'implementazione della telecamera Crashback per immortalare le eliminazioni più spettacolari, e postarle ai posteri direttamente via YouTube. Eliminazioni ai propri danni che si devono evitare nella modalità Hard Target, che vi lancia addosso torme di avversari decisi a farvi la pelle – anzi, la carrozzeria – in stile *Burnout*, ma sempre e comunque in arena chiusa. Vince chi resiste più tempo prima di vedersi azzerare la salute del mezzo.

La salute è uno dei due indicatori da tenere d'occhio in *DiRT Showdown*; l'altro è quello della Nitro. Tachimetro, contagiri, marce, specchietti, cruscotti, visuale interna all'abitacolo: questo episodio getta tutto dal finestrino senza preoccuparsene troppo.

E se neanche voi vi tormenterete troppo per l'assenza dei non certo memorabili cruscotti dei precedenti episodi, forse vi lascerà un po' più perplessi la presenza di due sole visuali di guida. Le modalità di gioco più classiche, quali quelle appartenenti alla categoria Corse, avrebbero probabilmente tratto giovamento dalla presenza di qualche

IN ITALIANO

***DiRT Showdown* è interamente tradotto e doppiato in italiano per la distribuzione nel nostro Paese. I menu e le descrizioni degli eventi mantengono la chiarezza originaria nella loro traduzione italiana, così come accade al doppiaggio del fin troppo petulante speaker che commenta le vostre acrobazie al volante.**
Il gioco può essere acquistato anche su Steam (http://store.steampowered.com).



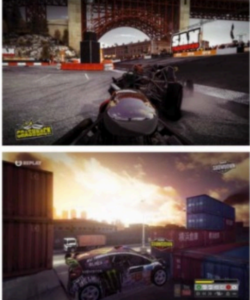
ATTIVAZIONE VIA INTERNET

Il gioco richiede una connessione a Internet per la prima attivazione via Steam, dopo la quale può essere utilizzato anche offline, pur se limitatamente alla modalità in singolo (completa, comunque, di eventuale schermo condiviso, per chi non volesse rinunciare alle partite multigiocatore).

"IT'S SHOW(DOWN)TIME"

La versione 2.0 dell'Ego Game Technology Engine – per gli amici EGO – che muove la grafica di *DiRT Showdown* è prodiga di effetti speciali che aiutano a rendere le gare ancora più spettacolari. A compensare dei danni visivi alle vetture non così d'impatto (giochi di parole a parte, forse ci si poteva aspettare deformazioni ancora più impressionanti, visto l'orientamento "distruttivo" di questo capitolo della serie) c'è una ridda di effetti speciali, volumetrici e particellari, d'illuminazione e occlusione ambientale. Tutti più o meno configurabili in base alla propria dotazione hardware, in modo da garantire anche e soprattutto un frame rate solido, messo a dura prova specialmente nelle affollate e circoscritte arene delle modalità Distruzione.





WORLDWIDE SHOWDOWN

Le pazze corse di *DiRT Showdown* hanno un respiro globale. Tra le esclusive ambientazioni che le ospitano citiamo, in rigoroso ordine sparso, Los Angeles, Tokyo, Londra, San Francisco, Michigan, Yokohama, Baja, Colorado e Nevada. Un vero tour mondiale per le sfide motorizzate, che spaziano in derapata più o meno controllata da sterrati desertici a lande innevate, da stadi gremiti a strade metropolitane, da periferie industriali a campagne verdeggianti. Sempre arene o circuiti chiusi, però: delle lunghe tappe in linea dei rally di una volta non c'è alcuna traccia di battistrada, in questo *DiRT*.





■ Far saltare in aria intere pile di pneumatici è un vero spasso... a patto che non siano a protezione di elementi fissi del tracciato.



■ I replay permettono di apprezzare, in tutto il loro pericoloso fascino, passaggi "volanti" particolarmente arditi.



■ Ci si deve mettere d'impegno, ma può capitare di rimanere incastrati tra rampa e piattaforma. Imbarazzante! Meglio riposizionare il veicolo con l'apposita opzione.

ACHIEVEMENT

***DiRT Showdown* prevede 49 obiettivi sbloccabili su Steam, riguardanti sia la modalità principale Showdown Tour, sia quelle riservate al multiplayer online. Particolarmente stuzzicanti risultano gli achievement legati a specifiche eliminazioni motorizzate.**

CRASHBACK

Come il precedente episodio, *DiRT Showdown* offre l'opportunità di utilizzare la telecamera integrata Crashback, attivabile dopo un incidente particolarmente spettacolare, per salvare e inviare i replay delle vostre imprese al volante direttamente su YouTube.



Come in ogni gioco di guida, guardarsi alle spalle è utile per tenere d'occhio la posizione dei rivali che seguono.



VISUALI DI GIOCO

Lo spirito arcade di *DiRT Showdown* si evince anche dalla scelta delle visuali di guida a disposizione del giocatore. Queste sono solo due: la classica inquadratura da sopra il cofano che esalta la velocità e quella, altrettanto classica, rialzata da dietro la vettura, perfetta per studiare l'andamento dei tracciati e anticiparne le corrette traiettorie. Niente telecamera interna, purtroppo: una visuale che avrebbe reso ancora più spaventosamente spettacolari i frequentissimi incidenti, protagonisti indiscussi di questo episodio. In compenso, il multiplayer in locale a due giocatori è reso possibile da una commendevole modalità a schermo condiviso.



TEST PRESTAZIONI

Il racer confezionato da Codemasters consente di eseguire un test prestazionale riferito alla configurazione hardware del vostro computer, in modo da calibrare al meglio le impostazioni grafiche. I risultati vengono automaticamente salvati e presentati anche in formato XML in una cartella specifica sul PC.

Le gare si fanno sempre più toste e veloci man mano che si avanza nella carriera, soprattutto a partire dalla categoria Champion.

angolo di ripresa in più. Ma *DiRT Showdown* è un gioco arcade fatto apposta per chi intende sentire la velocità sbattergli in faccia con la visuale da sopra il cofano, e per chi non ha tanta voglia d'imparare le traiettorie giuste, preferendo anticiparle grazie alla telecamera rialzate da dietro. Anche le modalità più tradizionalmente corsaiole sono contaminate da elementi arcade che ne demoliscono qualsiasi velleità tecnica: da circuiti 8 Ball con pericolosissimi incroci in cui potete solo sperare, ad affollate gare Race-Off nelle quali "sportellare" è quasi più importante che guidare; da sfide Eliminator che eliminano progressivamente le vetture più lente e/o sfortunate, a quelle Domination a settori in cui dominare fa spesso rima con demolire.

Che in *DiRT Showdown* saper colpire l'avversario nei modi e nei tempi giusti sia determinante almeno quanto condurre il mezzo con la tecnica e con le traiettorie giuste è tanto più vero, quanto più si alza il livello di difficoltà e si scalano le quattro categorie che compongono lo Showdown Tour. Dopo aver superato in relativa scioltezza quelle Pro e AllStar, è solo nelle categorie Champion e Legend che s'inizia a fare sul serio. Il sistema di sblocco progressivo e lineare delle gare, e dei veicoli nuovi con cui eventualmente affrontarle, cui si unisce la semplice gestione dei tre parametri di potenziamento propri per ciascuna vettura, consente sempre di contare su un mezzo adatto per affrontare ogni sfida. E con "mezzo adatto" si intende non solo un veicolo veloce, ma anche e sopratutto potente e resistente, in grado di darle come di prenderle, le sportellate. In modalità Champion e Legend, a livello di difficoltà avanzato, guidare bene non basta per vincere, ma bisogna anche saper picchiare duro spalancando la Nitro quando è il momento. La fisica delle vetture, sebbene volutamente leggera e non pesantemente inerziale, consente di agevolare testacoda con bottarelle ben assestate: il miglior

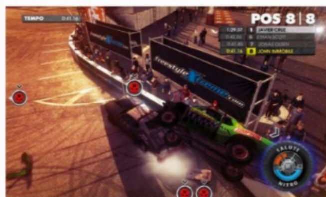
RACENET

Purtroppo, nel corso delle nostre prove non abbiamo avuto modo di testarlo, vista l'impossibilità di connettersi ai relativi server. Ma il sistema RaceNet, proprio come l'ormai lanciatissimo Autolog di Electronic Arts, promette la gestione integrata online di profili e statistiche giocatore, eventi, sfide e tour aperti alla community di tutti i titoli targati Codemasters. Per saperne di più, collegatevi all'indirizzo Internet **http://racenet.codemasters.com**



La precisione di guida è fondamentale in tutte le modalità Hoonigan, anche se si può contare su un certo numero di Flashback in caso d'errore.

GIOCATI PER VOI



Completando gli stage dello Showdown Tour, si sbloccano nuovi modelli di bolidi, e anche qualche prezioso achievement.

MODALITÀ MULTIPLAYER

Per quanto riguarda le partite multiplayer, *DiRT Showdown* offre la bellezza di dieci modalità di gioco, sette delle quali mutuate dalla carriera. A queste ultime – ossia Race Off, Domination, Head to Head, Trick Rush, Rampage, Knock Out e 8 Ball – si aggiungono tre modalità esclusivamente multigiocatore: Speed Skirmish, una gara a checkpoint con scelta libera della via più veloce per attraversarli; Transporter, una classica Cattura la Bandiera motorizzata; infine, Smash & Grab, una variante di Cattura la Bandiera in cui vince il team che mantiene il possesso del vessillo più a lungo, strappandoselo a suon di sportellate. Ed è proprio in multiplayer che, non certo a sorpresa, *Showdown* decolla!





La Nitro è fondamentale non solo per prolungare la gittata dei salti, ma anche per speronare gli avversari con più violenza.

CONTROLLER O VOLANTE?

Per gli eventi Hoonigan e Joyride, in cui è richiesta notevole precisione di guida, il volante è sempre in grado di garantirla; mentre in quelli Demolizione, in cui sportellate e inversioni a U la fanno da padrone, un controller è probabilmente più pratico. Per le gare più classiche, ma sempre estremamente arcade… fate voi.

modo per superare un avversario particolarmente ostico, e non solo in *Showdown*.

La differenza è che questo *DiRT* non si vergogna di essere sporco, premiando la guida poco pulita con litri di Nitro supplementari e cascate di riconoscimenti in sovrimpressione, che non la smettono di infestare gioiosamente lo schermo nemmeno quando si affrontano le prove più tecniche, quelle Hoonigan. La Gymkhana in stile Ken Block introdotta con successo in *DiRT 3* torna sotto forma di una modalità freestyle in solitaria detta Trick Rush, nella quale incatenare trick e acrobazie in ambientazioni aperte, sfoggiando fantasia e precisione al volante nel pennellare "ciambelle" perfette, derapate accurate e atterraggi felpati. Un modello acrobatico condiviso da Head 2 Head, una modalità che lo estende però a uno spettacolare testa a testa nel quale i numeri da circo contano come i secondi sul cronometro impiegati nel realizzarli. Infine, chiudiamo in bellezza con il bowling motorizzato di Smash Hunter, e le sue coloratissime file di blocchi di polistirolo, da far saltare in aria con assoluta precisione una dopo l'altra.

> "Non si vergogna di essere sporco, premiando la guida poco pulita"

Demolizione violenta, Corse spericolate, Hoonigan coreografici: *DiRT Showdown* è l'esaltazione di un modello di guida di stampo dichiaratamente arcade e di un motore tecnico, grafico e fisico, fatto apposta per premiarlo. Ma non cercate traccia dei gloriosi rally del passato nei polveroni volumetrici sollevati da questo sporchissimo *DiRT*: guidare pulito non è più di moda da queste parti.

Giovanni Immobile

GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di guida dall'impostazione arcade e dallo spirito "distruttivo"

È COME...
Destruction Derby, o il più recente *FlatOut*, pur rappresentando un'evoluzione di *DiRT 3*

È PER...
Chi vuole corse in circuito, gymkhane in arena e demolition derby da stadio, tutti spettacolarmente insieme.

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Codemasters Racing Studio** ■ Distributore **Namco Bandai, Internet** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7** ■ Internet www.codemasters.com/it/dirtshowdown/pc

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU Dual Core 2,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 15 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU Quad Core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **Internet, Schermo condiviso**

■ Demolizione appagante
■ Esaltante in multiplayer
■ Graficamente spettacolare

■ Danni visivi contenuti
■ Poche visuali di gioco
■ Addio definitivo ai rally?

Dopo la Gymkhana dell'anno scorso, *DiRT* aggiunge l'ingrediente Demolizione a una formula di gioco (di guida) che si fa più arcade e spettacolare, sacrificando sull'altare il rally, forse non più in linea con gusti del mercato di massa.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	MULTIPLAYER
8	7	9	7	8	9



GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

REAL WARFARE II LE CROCIATE DEL NORD

Il fuoco della crociata torna ad ardere nelle gelide lande del Nord.

■ Real Warfare II sa riservare scorci evocativi.

SE Hollywood e la cultura popolare hanno rappresentato spesso, e in molteplici maniere, il confronto medievale fra Cristianesimo e Islam per il possesso di Gerusalemme e il dominio sulla Terra Santa, lo zelo crociato non si è limitato a insanguinare i deserti.

Meno note al grande pubblico, ma non meno epiche e interessanti, sono invece le crociate del Nord, condotte tra il XII e il XIII secolo contro i pagani del Baltico. Eventi storici in grado di condizionare fortemente il quadro etnico e politico della regione, le cui ripercussioni si manifestano ancora oggi. Un "grande gioco" condotto da Polonia, Stati Scandinavi e dall'Ordine Teutonico. Proprio questi possenti guerrieri della fede sono i protagonisti di *Real Warfare II: Le Crociate del Nord*, sviluppato da Unicorn Games e distribuito in Italia da FX Interactive insieme al precedente capitolo della serie, *XIII Secolo*. Serie che, da sempre, offre meccaniche piuttosto simili a quelle rese celebri da *Total War*, ma si distingue tanto per una maggiore enfasi posta sul realismo, quanto per la scelta di ambientazioni meno note e particolarmente sfiziose, dal punto di vista dell'appassionato di Storia.

Il nuovo *Real Warfare* ci cala nei panni di un capitano dell'Ordine Teutonico dal passato misterioso, appena giunto nelle lande innevate del Baltico, pronto a sostenere i confratelli nella conquista della Prussia pagana. La mappa di gioco riproduce una regione punteggiata di città, villaggi e castelli e percorsa da eserciti appartenenti alle potenze del luogo; qui riceveremo le nostre missioni e ci sposteremo in tempo reale. La struttura è simile a quella di *Mount and Blade*: un deciso passo avanti rispetto ai predecessori, che offrivano unicamente campagne lineari. È possibile dare la caccia a briganti e nemici per racimolare bottino ed esperienza, razziare villaggi e persino trasformare il proprio esercito in una carovana mercantile, commerciando da una città all'altra. Rispetto al classico di TaleWorlds, però, *Le Crociate del Nord* è più strutturato, e offre una sequenza di ventisei missioni di difficoltà crescente: tra l'una e l'altra, il vagabondaggio libero non sarà solo possibile, ma spesso richiesto per accrescere la forza combattiva delle nostre truppe.

Parlando di esercito, il buon capitano avrà, inizialmente, al suo comando un'Armata Brancaleone composta di soldati irregolari, scarsamente avvezzi ai campi di battaglia. Com'è prassi che avvenga in tutti i giochi similari, tale scalcagnata truppa è destinata a trasformarsi in una possente armata, man mano che si sconfiggono nemici e si portano a termine missioni. La progressione, piuttosto lenta, è legata al livello di esperienza del capitano stesso: esistono limiti stretti intorno alla natura dell'esercito, così che non potremo portare in battaglia una forza di soli cavalieri pesanti, ma ci troveremo a schierare anche sergenti e miliziani. I soldati necessitano di cibo per continuare a combattere, e di denaro per essere ingaggiati. Nei villaggi potremo reclutare arcieri e contadini volenterosi armati d'ascia, mentre i castelli offriranno una più ampia selezione di mercenari. Il parco delle unità non è vastissimo, ma riesce a coprire tutti i ruoli tattici, tra picchieri, spadaccini e truppe da tiro: le diverse nazioni presenti sulla mappa offrono varianti regionali, che però non sono particolarmente caratterizzate.

Oltre all'esperienza del comandante, che offre la possibilità di incrementarne le abilità in stile gioco di ruolo, esiste anche un punteggio di esperienza per l'intero esercito, non legato alle singole unità e spendibile per il miglioramento di questo o quel reggimento. La componente strategica di *Real Warfare II* non scende in dettagli gestionali, ma rappresenta comunque un connettivo efficace fra le battaglie tattiche, oltreché un modo per rendere più flessibile un livello di difficoltà generalmente elevato. Unico problema, comune a diversi giochi che adottano approcci simili, è il tedio che può derivare dal "grind", ossia la necessità di sconfiggere ripetutamente avversari deboli per guadagnare esperienza e denaro.

Gli scontri tattici, dal canto loro, rappresentano il fulcro dell'offerta di Unicorn. A una prima occhiata, le battaglie possono sembrare prese di peso dalla saga *Total War*; in realtà, l'impressione sfuma dopo poco e ci si accorge di come *Real Warfare II* conservi una certa individualità. Innanzitutto, il ritmo è più lento, e risultano più importanti la manovra

"L'Intelligenza Artificiale sa offrire una sfida impegnativa"

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN ITALIANO

Le Crociate del Nord è offerto in edizione FX Interactive, come da tradizione, completamente tradotto in lingua italiana e con 300 punti FX in regalo. Si tratta di un lavoro generalmente ben svolto.

CAPITANI CORAGGIOSI

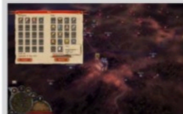
Ottenendo punti esperienza potremo, oltre che migliorare il nostro esercito, acquistare nuove abilità per il capitano. Si tratta di bonus diretti in battaglia o della capacità di curare i compagni feriti, oppure ancora di particolari capacità mercantili. Un piccolo tocco di gioco di ruolo che avvicina ancora di più il titolo a *Mount and Blade*.

IL PREDECESSORE

Insieme a *Le Crociate del Nord* viene offerto in regalo il titolo precedente, *XIII Secolo*. Si tratta di un gioco più convenzionale rispetto alla nuova fatica di Unicorn, che offre un sistema di battaglia simile, calato nel contesto di campagne lineari. Di particolare interesse è la ricostruzione degli scontri, alcuni dei quali mai apparsi prima sui nostri monitor.

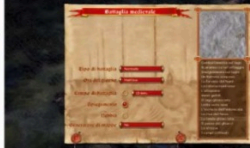
L'ALLEGRO MERCANTE

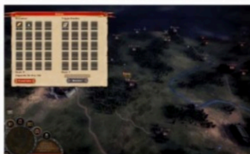
Oltre al consueto sterminio dei briganti, per rimpinguare le casse della nostra armata potremo dedicarci al commercio. I beni disponibili sono numerosi: si passa da quelli alimentari (come la carne e il pane) al cuoio, alle materie prime e ai cavalli, necessari anche per migliorare in cavalieri le unità appiedate. Varrà la pena recarsi nei villaggi che producono una merce a poco prezzo, per poi affrontare il pericoloso viaggio fino alla città e vendere tutto a cifre maggiorate. Il commercio non è indispensabile alla continuazione del gioco, come non lo era in *Mount and Blade*, ma aggiunge un'opzione gradita per chi si sentisse tediato dalle continue battaglie. Un plauso merita l'interfaccia, che grazie alle intuitive icone dei "pollici in su", permette di scoprire immediatamente gli affari più vantaggiosi in una data località.





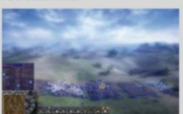
■ Real Warfare II include un tutorial, ma i controlli sono piuttosto semplici.





GRANDI BATTAGLIE

Le prime battaglie di *Real Warfare II* riguardano eserciti limitati nel numero, ma il conto dei militi è destinato ad aumentare, finché migliaia di soldati si scontrano sul campo. I limiti non sono globali, ma relativi alla tipologia di unità, e le truppe più avanzate dispongono, generalmente, di meno uomini. Quindi, ogni squadrone di cavalieri pesanti dovrà essere supportato da un congruo seguito di fantaccini, senza dimenticare un complemento di picchieri e gli eventuali arcieri. Nella serie fanno la loro comparsa anche gli assedi, che aggiungono varietà alla Campagna ma non sono esenti da problemi: per esempio, un considerevole rallentamento anche su PC di buon livello.







■ La mappa è punteggiata da città, villaggi e castelli.



■ Inizialmente, la guardia del nostro capitano sarà l'unità più potente di cui disporremo.

GRAFICAMENTE PARLANDO

Real Warfare II è, dal punto di vista estetico, gradevole, ma non fa certo gridare al miracolo. L'impatto complessivo di unità e paesaggi è buono ma, al massimo livello di zoom, si cominciano a notare texture un po' sciatte. Le mischie, poi, se paragonate ai fuochi d'artificio di uno *Shogun 2*, possono non esaltare. Lo stesso dicasi per il comparto sonoro, con voci adatte alla bisogna ma per nulla memorabili.

DIPLOMAZIA E GUERRA

Nel corso del gioco, i rapporti fra le nazioni varieranno dinamicamente. Il giocatore, dal canto suo, si troverà a scalare i ranghi dell'Ordine Teutonico e dovrà far fronte alla situazione diplomatica fra le varie potenze della regione, dalla Polonia al Sacro Romano Impero. L'obiettivo finale sarà la conquista della Prussia pagana, ma la Campagna non seguirà strettamente gli eventi storici.

STORIA DI UN GUERRIERO

Sebbene *Le Crociate del Nord* sia piuttosto leggero sul fronte dei dialoghi e della narrazione, fra una battaglia e l'altra ci verranno offerti scampoli di una storia. A quanto pare, il nostro capitano è stato un cavaliere di alto rango, poi degradato per motivi ignoti e inviato sul Baltico a espiare le proprie colpe. Una vicenda piuttosto usuale, ma che consente di sviluppare un certo attaccamento nei confronti del nostro alter ego.

NAZIONI BALTICHE

Le nazioni rappresentate in *Real Warfare II* sono numerose, ma non differiscono particolarmente per quanto riguarda le truppe schierate. I Teutonici e i Polacchi condividono lo stesso parco unità, con solo qualche differenza sul piano estetico, mentre i soldati reclutati nei villaggi di etnia prussiana saranno armati alla leggera e non potranno essere promossi a cavalieri.



Ci si muoverà liberamente sul territorio, come avveniva in *Mount and Blade*.



Il castello di Thorn rappresenterà la base da cui iniziare la nostra opera di conquista.



I CAVALIERI DELLA CROCE

L'origine dell'Ordine Teutonico sembra risalire al 1099. Sorto per soccorrere i pellegrini feriti in Terra Santa, dopo la perdita di Acri nel 1291 l'Ordine si spostò in Transilvania al servizio del Regno d'Ungheria, e da lì sulla costa baltica, dove è ambientato *Real Warfare II*. Qui si consumò la parabola più importante dei Teutonici, che intrapresero una vasta opera di conquista ai danni delle popolazioni pagane. Entrati in conflitto con i polacchi e i lituani, furono sconfitti a Tannenberg nel 1410 e spogliati dei loro territori e della loro influenza. L'Ordine, soppresso da Napoleone, fu poi rifondato dagli Asburgo ed è, oggi, una congregazione vaticana con finalità esclusivamente religiose.

e il posizionamento. Facendo scorrere il puntatore del mouse su un'unità, apparirà una dettagliata finestra di statistiche, che ne riporta armamento, corazzatura, livello di abilità e tutti i fattori che influiscono sul morale: disporre di truppe amiche ai fianchi solleva gli spiriti, mentre trovarsi sotto il tiro nemico o vedersi aggirati da uno squadrone di cavalleria può spezzare la volontà degli uomini.

Grazie a tali dettagli, le meccaniche degli scontri sono trasparenti, ed è sempre possibile rendersi conto del perché un reggimento va in fuga, nonché monitorare, momento per momento, la condizione del proprio esercito. Ne risulta un'esperienza tatticamente profonda, più adatta agli appassionati della riflessione che ai cultori dell'azione rapida. La coesione delle truppe è assolutamente fondamentale, giacché anche solo la minaccia di una carica ai fianchi può scompaginare uno schieramento di reclute. Detto questo, il livello di realismo non è certo assoluto: l'effetto degli archi semplici sulle unità corazzate, per esempio, pare decisamente sovrastimato, e in genere non si avverte in maniera sufficientemente incisiva il divario di equipaggiamento fra i contadini col forcone e gli uomini d'arme. Altro problema è rappresentato dal pathfinding: non è raro che, in presenza di asperità del terreno, le unità imbocchino vie bizzarre, al punto di scombinare un piano ben congegnato. Un fastidio evidente soprattutto in fase di assedio.

L'Intelligenza Artificiale sa offrire una sfida impegnativa, non tanto per meriti intrinseci quanto per la natura fortemente scriptata delle battaglie: nel corso di scontri casuali è molto più facile trarla in inganno. Ciò non toglie che affrontare il nemico sul campo rimanga piacevole, a tratti quasi un puzzle tattico che impone di valutare attentamente la situazione, prima di lanciarsi nella mischia. Al di là della Campagna principale, *Real Warfare II* offre una modalità multiplayer con la possibilità di generare mappe casuali e la "battaglia medievale", ossia la classica schermaglia.

Le Crociate del Nord è, di per sé, un valido titolo, nonché un passo avanti concettuale per la serie. Offerto a meno di venti euro, poi, diventa un ottimo affare. I problemi ci sono, senza dubbio, ma non inficiano il valore di un'esperienza ragionata e gradevole per tutti gli appassionati della tattica in tempo reale.

Claudio Chianese



IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco tattico in tempo reale dedicato all'ascesa dei Teutonici

È COME...
The King's Crusade; Mount and Blade

È PER...
Gli strateghi da tastiera raffinati e con la passione per il Medioevo.

info ■ Casa **FX Interactive/1C Company** ■ Sviluppatore **Unicorn Games** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet www.fxinteractive.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, 3 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 1 GB RAM PS 3.0**
- Multiplayer **Internet**

- Battaglie tatticamente raffinate
- Campagna libera interessante
- Ambientazione ricca di fascino

- Pathfinding irritante
- Graficamente non eccelso
- Qualche rallentamento negli assedi

Anche a prezzo pieno, *Real Warfare II* sarebbe un acquisto da considerare per tutti gli strateghi appassionati del periodo storico in esame. Venduto a meno di 20 euro, e con *XIII Secolo* in regalo, diventa un peccato lasciarselo sfuggire.



GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	REALISMO
7	7	7	8	7	8







In *Toy Soldiers* le torri possono essere costruite solo sugli appositi piedistalli.

ATTIVAZIONE VIA INTERNET

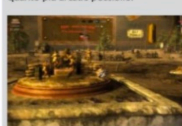
Toy Soldiers si appoggia al servizio Games for Windows LIVE, e richiede un'autenticazione via Internet per essere giocato.

TORRI PER TUTTI

La selezione di torrette in *Toy Soldiers* non è ampia, ma ciascuna ha tre livelli di potenziamento. Oltre alle mitragliatrici, alle artiglierie contraeree e ai cannoni, compaiono armi chimiche, lanciafiamme e mortai. Le torri possono essere edificate solo su apposite piattaforme.

CONTROLLO DIRETTO

Toy Soldiers offre la possibilità di controllare direttamente il fuoco delle torrette: una modalità particolarmente utile, che permette, effettuando uccisioni in serie, di ottenere bonus in denaro da spendere poi in ulteriori potenziamenti. Alcune mappe, inoltre, offrono aerei o carri armati da condurre in battaglia: i controlli sono estremamente semplici, anche con l'ausilio di mouse e tastiera, sebbene il pad Xbox rimanga preferibile. In alcune occasioni, tali mezzi divengono fondamentali per conseguire una vittoria. Esiste, poi, una modalità di gioco particolarmente ardua che disabilita il fuoco di tutte le torrette non controllate in prima persona, così da fornire un'esperienza quanto più arcade possibile.



GENERE: TOWER DEFENSE/ARCADE

TOY SOLDIERS

A due anni dal debutto su Xbox, la saga dei soldatini giocattolo arriva su PC.

C'era un tempo, prima della nostra epoca di smartphone e tablet, in cui il massimo della gioia per un bambino era disporre sul tappeto intere armate di soldatini giocattolo, con cui inscenare improbabili battaglie simulando a voce spari ed esplosioni.

Toy Soldiers, finalmente giunto sui nostri monitor dopo due anni d'attesa, cattura gran parte di quel fascino vintage, e lo associa a meccaniche da tower defense con una spruzzata di azione arcade: un pacchetto, nel complesso, dannatamente divertente. I campi di battaglia sono quelli della prima guerra mondiale, riprodotti in forma di diorama, con tanto di "scatola dei giocattoli", da proteggere dalle incursioni nemiche.

La struttura di gioco, dicevamo, è quella di un tower defense classico: si dispongono le proprie torri, siano esse cannoni, mitragliatrici o lanciafiamme, in determinati punti della mappa, e si attende che le orde nemiche attraversino le Forche Caudine. *Toy Soldiers*, però, permette di controllare direttamente le torri, come si trattasse di un FPS. Accanto alle suddette torri, poi, è consentito accedere ai comandi di biplani in pieno stile Barone Rosso

> "La struttura di gioco è quella di un tower defense classico"

oppure di carri armati, con cui seminare morte e distruzione fra le schiere avversarie. *Toy Soldiers* è tutto qui: le meccaniche sono elementari, ma la cura per gli scenari e per i piccoli dettagli, una rappresentazione della Grande Guerra certamente parodistica ma, per certi versi, commovente, e l'ottimo bilanciamento contribuiscono a una delle più divertenti esperienze che il genere riesca a offrire. Anche dal punto di vista tecnico, il valore del titolo rimane elevato. Trattandosi di una conversione Xbox con due anni sulle spalle, la grafica non promette certo miracoli tecnologici, ma i modelli di truppe e torri sono curati, gli scenari ottimamente caratterizzati e alcune animazioni, come il torrente di ingranaggi che emerge dai soldati abbattuti, veramente spassose. Gradevoli anche gli effetti e le musiche, che includono un paio di canzoni d'epoca azzeccate.

Toy Soldiers offre una campagna principale, giocabile prima dalla parte dell'esercito inglese e, successivamente, al comando delle forze tedesche. Inoltre, sono inclusi nell'offerta due DLC gratuiti: uno dedicato alle armate francesi e l'altro, decisamente divertente, che vede le truppe del Kaiser opporsi a britannici armati di dischi volanti e robot giganteschi.

Claudio Chianese



IN ITALIANO

Toy Soldiers è disponibile in versione digitale su Steam, tradotto nella nostra lingua. La traduzione è di livello accettabile, ma non priva d'imperfezioni. D'altra parte, il testo è quasi irrilevante ai fini del gioco.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un tower defense dalla forte componente arcade

È COME...
Orcs Must Die!; Defense Grid: The Awakening

È PER...
Chi rimpiange i pomeriggi passati in compagnia dei soldatini.

info ■ Casa **Microsoft Games Studios** ■ Sviluppatore **Signal Studios** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 8,99** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet www.signalstudios.net

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 1 GB, 2 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 4 GB RAM, Scheda 3D 2 GB**
- Multiplayer **No**

- Graficamente piacevole
- Ambientazione ben scelta
- Meccaniche divertenti...

- ... Ma nel complesso limitate
- Selezione di torrette non troppo ampia
- Piuttosto leggero strategicamente

***Toy Soldiers* è un titolo leggero, ma divertente. La sinergia fra ambientazione e meccaniche riesce a tenere incollato il giocatore al monitor, e l'aggiunta dei due DLC garantisce un buon punteggio di longevità.**



GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	PROFONDITÀ	SCENARI
8	8	9	7	6	8



Karl Fairburne è l'agente americano protagonista di *Sniper Elite V2*.

GENERE: AZIONE/STEALTH

SNIPER ELITE V2

Sono una pietra, respiro lentamente, miro all'occhio.

IN ITALIANO

***Sniper Elite V2* è completamente tradotto in italiano. Oltre ai menu e agli eventuali sottotitoli, Karl Fairburne parlerà nella nostra lingua, mentre le voci dei soldati sono rimaste nell'idioma originale.**
Il gioco può essere acquistato presso i siti di distribuzione digitale come Steam e GamersGate.



ACHIEVEMENT

Sono ben 41 gli achievement con cui Steam premia il giocatore impegnato in *Sniper Elite V2*. Alcuni si ottengono man mano che si procede nel gioco, altri hanno a che fare con la capacità di mettere a segno dei colpi incredibili, per fortuna o per bravura.

UN fucile di precisione non ha mai deciso le sorti di una guerra, ma a molti piace immaginare il contrario e tra questi c'è lo sviluppatore britannico Rebellion.

Sniper Elite V2 giunge sui nostri monitor a sette anni di distanza da un primo capitolo capace di fornire un'esperienza perfettibile, ma soddisfacente e sopra la media dei (pochi) titoli centrati sulla figura del cecchino.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il protagonista di *Sniper Elite V2* è Karl Fairburne, ufficiale americano che si muove tra gli edifici semidistrutti e abbandonati della Berlino del 1945, con l'obiettivo di trafugare documenti e informazioni in merito ai missili V2.

Tra le caratteristiche di Karl non possono mancare silenzio e discrezione, elementi tipici di un titolo che punta tutto sulle meccaniche del genere stealth, ma lascia il giocatore libero di affrontare le situazioni in maniera più diretta, come molti altri sparatutto in terza persona ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale.

Il cecchino riveste un ruolo diverso da quello del soldato comune. Bisogna tenere a bada l'istinto di sopravvivenza e ricordare che nessuno sa dell'esistenza di un occhio impegnato a trovare il proprio bersaglio attraverso il reticolo di mira, almeno fino a quando non si commette un errore: il riflesso traditore del sole sulla lente, un rumore di troppo, un movimento avventato, un cadavere che mette gli avversari in allerta.

L'ingranaggio progettato da Rebellion gira bene all'interno della cornice stealth, ma funziona anche grazie a una libertà di gioco limitata e al contempo apparentemente spropositata per un titolo di questo tipo.
Ci si potrebbe chiedere, infatti, a cosa serva avere la possibilità d'imbracciare un mitra e farsi largo tra i nemici sparando a più non posso da dietro gli angoli (e al diavolo la discrezione). Più che sull'utilità di tale opportunità, però, è meglio interrogarsi in merito a cosa limiti effettivamente l'approccio precipitoso in favore di una formula improntata alla furtività e alla tattica. Le undici missioni che compongono la Campagna principale in single player di *Sniper Elite V2* sono piuttosto vaghe circa le modalità di conseguimento degli obiettivi: al giocatore viene affidata la scelta di lasciarsi annunciare dalle letali pallottole o di raggiungere i propri scopi senza farsi vedere né sentire. Se non lo si affronta con la giusta disciplina, *Sniper Elite V2* dà poche soddisfazioni, anche perché come sparatutto in terza persona si delineano con maggior forza alcuni dei suoi difetti principali; innanzitutto, la struttura lineare dei livelli percepibile avanzando tra gli edifici bombardati degli scenari urbani.

La monotonia non riguarda espressamente le ambientazioni, quanto piuttosto l'approccio da adottare che, a causa di alcuni problemi dell'Intelligenza Artificiale, si dimostra troppo uguale a se stesso. Dopo il tutorial che introduce i comandi base, ci si trova a mettere in pratica quasi esclusivamente l'arte di sparare a distanza, che poi è l'essenza del gioco, ma certo non giustifica le lacune a intermittenza nel comportamento dei nemici, a volte troppo stolidi per costituire un pericolo, in altri casi davvero troppo prevedibili. D'altro canto, non è raro incontrare avversari dalle abilità sovrumane, in grado di rilevare con esattezza la nostra posizione anche senza averci visto sparare.

Il numero esiguo di checkpoint, oltretutto, costringe a ripercorrere più volte situazioni in cui ogni soldato sembra assegnato al suo personale nascondiglio e predilige, con una spiccata vena masochista, quelli adiacenti a materiale esplosivo o infiammabile.

Quanto scritto finora sulle problematiche inerenti all'Intelligenza Artificiale si ripercuote prevalentemente sulla difficoltà di gioco media, denominata Marksman. Al livello Sniper Elite, quello in cui gli errori non sono ammessi e la traiettoria dei proiettili subisce l'influenza del vento, la I.A. degli avversari è più rigorosa, e lo stile di gioco si assesta sulle meccaniche stealth e su ciò che gli sviluppatori hanno predisposto per favorire il divertimento e la tensione dei cecchini digitali.

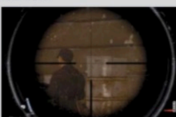
Chi non vuole vincere facile, quindi, è schiacciato tra due approcci, uno misto e l'altro puro, che non avrebbero dovuto escludersi, anche per favorire una maggior rigiocabilità. Trascorse le prime ore piacevoli al livello Marksman, nelle quali l'opera di Rebellion sembra ben calibrata al fine di limitare l'azione e trascinare il giocatore in uno stato



Le texture non sono eccelse ma il comparto grafico, nel complesso, è apprezzabile.

LA DIFFICILE ARTE

Sniper Elite V2 concentra tutta la sua sostanza sulla simulazione della difficile arte di centrare il bersaglio. Bisogna abbandonare, quindi, la pretesa di colpire un obiettivo collocato al centro dell'ottica di precisione. Innanzitutto, è necessario trattenere il respiro per ridurre il margine d'errore causato dai movimenti involontari del corpo del nostro alter ego. Il marcatore rosso che cambia di dimensioni (assente al livello di difficoltà più elevato) segnala la destinazione effettiva del proiettile: mirando più in alto rispetto all'obiettivo si diminuiranno le probabilità di errore. Per ogni buon tiro c'è un punteggio adeguato, che riconosce al giocatore i suoi meriti.







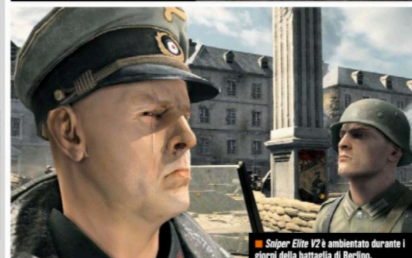


La pistola silenziata è utile per infiltrarsi in alcuni edifici senza scatenare l'inferno.

LA BATTAGLIA DI BERLINO

Lo scenario che fa da sfondo alle missioni di *Sniper Elite V2* è quello della battaglia di Berlino. Nei giorni finali della Seconda Guerra Mondiale, le truppe dell'Armata Rossa oltrepassano la linea del fiume Oder con l'obiettivo di raggiungere la capitale della Germania. Berlino viene circondata e conquistata il 2 maggio del 1945, dopo una serie di duri e sanguinosi scontri. Anche la storia dei razzi V2 è vera e ha ispirato molti altri titoli. Questo genere di missili è stato il precursore di alcune tecnologie sfruttate negli Anni '50 e '60.





Sniper Elite V2 è ambientato durante i giorni della battaglia di Berlino.

IL FU V1

Karl Fairburne è già stato protagonista del precedente titolo della serie. *Sniper Elite* era ambientato nella stessa battaglia di *Sniper Elite V2*. Nel primo episodio, l'agente statunitense indagava sulle ricerche atomiche del Terzo Reich e sul progetto dei missili V2 anche grazie all'aiuto della resistenza tedesca.

> "L'ingranaggio progettato da Rebellion gira bene nella cornice stealth"

UNA TELECAMERA INVADENTE

La telecamera a raggi X di *Sniper Elite V2* è una novità. A qualcuno potrà sembrare un dettaglio macabro (e a tratti, probabilmente, lo è) vedere quali danni provoca una pallottola che penetra in un corpo umano. Al di là della spettacolarizzazione della morte, che nei videogiochi avviene in tutte le salse, ma sempre e rigorosamente per finta, va fatto un plauso agli sviluppatori per aver saputo introdurre un elemento originale facendo un buon lavoro.

NON SOLO UCCISIONI

Rebellion sa come spingere i giocatori a esplorare gli anfratti più nascosti, anche se non è molto pertinente con la trama di *Sniper Elite V2*. Fortunatamente, non sarà difficile ottenere tutti i lingotti d'oro e sparare a tutte le bottiglie disseminate negli scenari, dato che i livelli non sono molto profondi.



Il sistema di copertura funziona a dovere, ma alcuni avversari sono incredibilmente abili.



Innescare del materiale esplosivo è il modo più veloce per spazzare via molti nemici contemporaneamente.

TANTO MULTIPLAYER

La presenza di varie modalità multiplayer estende la longevità di *Sniper Elite V2*. Oltre a Somma Uccisioni, in cui si affrontano orde di nemici sempre più impegnative, è possibile affrontare una partita Bombardamento, nella quale si gioca in coppia con un altro partecipante cooperando per recuperare oggetti sulla mappa. Nella modalità Osservazione, due giocatori, uno nel ruolo di cecchino, l'altro in quello di operativo, cooperano fra loro per eliminare gli avversari; infine, in Campagna Co-op si affrontano le missioni della Campagna insieme a un amico. Esiste anche una modalità competitiva, esclusiva per la versione PC, che consente sfide fino a 12 giocatori.

d'apprensione, l'equilibrio viene meno sotto i colpi della monotonia e delle imperfezioni della I.A., e non resta che ripiegare su quello Sniper Elite, che massimizza l'elemento stealth e attenua in parte la portata di certi difetti.

Tra questi non rientra certo la mancanza di spettacolarità: le "telecamere", infatti, seguono la traiettoria della pallottola fino al bersaglio, introducendo un'affascinante visuale a raggi X. Questa è parte integrante del sistema di gratificazioni che premia il giocatore per l'impatto devastante del colpo, oltre che per l'abilità nel centrare un obiettivo da lontano. L'effetto novità, però, si attenua a causa della natura stessa del gioco, che presuppone un'elevata quantità di esecuzioni a distanza, in cui capiterà di centrare le parti più impensabili del corpo, oppure due avversari con un solo proiettile. La presenza del multiplayer rende *Sniper Elite V2* più longevo di quanto sarebbe stato con la semplice campagna single player, che da sola dura circa una decina di ore se affrontata a una difficoltà media. L'insieme delle caratteristiche estetiche trae vantaggio dall'uso scenografico delle telecamere, particolarmente curato anche nei filmati d'intermezzo, ma mostra il fianco nelle sessioni di gioco. A parte difetti e piccoli bug momentanei, la grafica è buona. Certo, altri esponenti del genere bellico rappresentano pietre di paragone più ammirevoli, ma anche *Sniper Elite V2* è gradevole senza stupire troppo. Avremmo gradito una maggiore interazione fisica, magari proprio con le superfici dietro cui è possibile trovare riparo, lo spessore dei muri o la resistenza dei materiali degli edifici. In effetti, a parte gli oggetti esplosivi e gli avversari, non è consentito interagire con nient'altro, neanche perforare i vetri di una camionetta che sopraggiunge carica di nemici.

Insomma, *Sniper Elite V2* è un gioco contraddittorio: da una parte propone la libertà di affrontare le missioni con approcci essenzialmente diversi, una scelta che risponde più all'esigenza di ampliare il bacino d'utenza e solo in particolari occasioni (per esempio, al massimo livello di difficoltà) è sfruttata a dovere nel corso della partita; dall'altra, è caratterizzato da una serie d'impedimenti che lo limitano proprio nel contesto in cui avremmo dovuto avere il pieno e totale controllo.

Simona Maiorano GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Uno sparatutto in terza persona con elementi stealth

È COME...
Sniper Elite con diversi miglioramenti e la telecamera a raggi X

È PER...
Chi cerca un videogioco sulla figura del cecchino, nella Seconda Guerra Mondiale.

info ■ Casa **505 Games** ■ Sviluppatore **Rebellion** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com; www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 34,99** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet www.sniperelitev2.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 10 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Grafica gradevole
- Sequenze di uccisione spettacolari
- Permette di essere un cecchino

- Interazioni fisiche assenti
- I.A. lacunosa alla media difficoltà
- Comparto sonoro monotono

***Sniper Elite V2* si difende bene: è uno dei migliori giochi dedicati al cecchinaggio puro (per il momento), ma resta l'impressione che gli sviluppatori abbiano tralasciato alcuni elementi importanti pur di uscire dalla nicchia. Si può fare di meglio, ne siamo convinti.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	LEVEL DESIGN
7	6	7	7	8	7



Anche a prescindere dai bug, la grafica è comunque datata.

Anche i cieli possono essere teatro di scontri molto intensi.

OCCHIO ALL'HARDWARE

Numerosi utenti, sui forum di Steam del gioco, hanno riportato problemi di compatibilità con *Iron Front*, con prestazioni scadenti nonostante l'adeguata potenza del loro hardware. Consigliamo, quindi, di controllare che non ci siano problemi noti con la vostra configurazione e, come sempre, di avere i driver più aggiornati.

PILOTI MONDIALI

Uno degli aspetti più interessanti di *Iron Front: Liberation 1944* è l'implementazione dei veicoli, con fuoristrada, carri armati e aerei. Il tutto è stato inserito con coerenza nell'apparato tattico di gioco, dando vita a un sistema che, pur non essendo intuitivo, regala grandi possibilità, soprattutto in multiplayer. Se funzionasse a dovere e i bug venissero risolti, *Iron Front* diventerebbe una meravigliosa realtà nella nicchia degli sparatutto realistici, anche perché le idee degli sviluppatori non sono certo approssimative come la realizzazione tecnica vera e propria.

GENERE: SPARATUTTO TATTICO

IRON FRONT: LIBERATION 1944

La Seconda Guerra Mondiale combattuta a colpi di bug.

L'idea avuta dagli sviluppatori di X1 Software è interessante ed encomiabile: prendere il raffinato sistema di gioco tattico di *ArmA II* e applicarlo alla Seconda Guerra Mondiale, utilizzando lo stesso livello di realismo tanto nelle dinamiche di squadra quanto nella gestione di armi e veicoli, prendendo in licenza il motore Real Virtuality 3 di Bohemia Interactive.

Purtroppo, qualcosa è andato storto e *Iron Front: Liberation 1944* fa pensare più a un Mod troppo cresciuto che a un titolo a sé stante. Il gioco offre una Campagna single player, divisa tra tedeschi e russi, un editor di missioni e una sezione multiplayer, ma tutto è afflitto da gravi bug. I modelli poligonali dei soldati si muovono a scatti, anche durante le scene d'intermezzo, e nei dialoghi capita che occhi e bocche impazziscano, dando vita a scene degne de "L'esorcista". L'interfaccia è confusa e fuorviante, tanto che a volte si fatica a capire persino dove bisogna andare per proseguire. Come se non bastasse, il gioco è tradotto solo a metà, quindi ci sono titoli in italiano seguiti da descrizioni in inglese. Il parlato è di bassa qualità, i volumi sono spesso sballati, e la grafica, pur rivelandosi pesantissima in termini di prestazioni, appare molto datata, e per giunta con costanti problemi di pop up delle texture. L'Intelligenza Artificiale nemica è quanto di peggio si sia visto negli ultimi anni, e di tanto in tanto il tutto si blocca senza preavviso.





"X1 ha già pubblicato la prima patch"

La somma di questi fattori dà vita a un'esperienza poco piacevole, che impedisce di godersi il realismo del sistema di base e le potenzialità di questo *Iron Front: Liberation 1944*. È un vero peccato, perché le idee nella gestione dei carri armati erano ottime, e lasciavano speranze ai tanti giocatori affamati di sparatutto tattici realistici.

Mentre scriviamo questa recensione, pochi giorni dopo l'uscita ufficiale, X1 ha già pubblicato la prima patch, ma la situazione è rimasta praticamente invariata. Le sbavature e i bug sono così tanti che ci vorrà un bel po' di tempo, prima di avere un prodotto pulito e godibile, capace di rendere giustizia alle sue valide trovate di design e, in particolare, alle enormi possibilità nel campo del multiplayer.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

IN ITALIANO (CIRCA)

Il gioco è parzialmente tradotto in italiano. Alcuni menu ed elementi dell'interfaccia sono nella nostra lingua, mentre altri rimangono in inglese.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Uno sparatutto militare realistico, agli antipodi di *Call of Duty*

È COME...
ArmA II, ma nella Seconda Guerra Mondiale

È PER...
Chi non è infastidito dai bug.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **X1 Software** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/5737420** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet ironfront.deepsilver.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, DVD-ROM, 10 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 2 GB RAM, connessione a Internet**
- Multiplayer **Internet**

- Realistico
- Interessante gestione dei carri
- Ricco di potenzialità

- I.A. problematica
- Interfaccia confusa
- Bug a tutto andare

Un gioco con una premessa interessante, arrivato sugli scaffali in condizioni che non ci consentono di assegnargli una sufficienza. Senza i suoi tanti bug sarebbe un buon sparatutto realistico, ma allo stato delle cose la strada verso il successo sembra lunga.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VEICOLI
4	4	7	7	4	7



GAMES FOR WINDOWS LIVE
1000 punti
50 obiettivi
ACHIEVEMENT

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

Uno spin-off che getta nello sgomento i fan storici della saga, e non sempre per le ragioni giuste.

■ I Licker di *Resident Evil* sono tornati in gran quantità, e più "linguacciuti" che mai!

LA più classica delle introduzioni per un episodio di *Resident Evil* che classico non è. La trama di *Operation Raccoon City* rivisita da un altro punto di vista gli eventi giocati nel secondo e nel terzo episodio della storica saga Capcom.

Il malefico T-Virus è sfuggito letteralmente di mano all'Umbrella Corporation, e sta già iniziando a diffondersi in quel di Raccoon City. La squadra Delta dell'Umbrella Security Service è incaricata di far sparire le prove del coinvolgimento dei capoccia dell'organizzazione in tale disastro d'immani, mutevoli e mutanti dimensioni. Ai giocatori, in quanto membri di tale team composto di quattro elementi interpretabili in modalità cooperativa o in singolo con l'ausilio dell'Intelligenza Artificiale alleata, viene quindi offerto un punto di vista parallelo a quello goduto da Leon e soci nei suddetti capitoli precedenti. Diverso non solo in termini narrativi, ma anche e soprattutto sul piano delle meccaniche di gioco adottate.

Resident Evil: Operation Raccoon City si presenta, infatti, come uno sparatutto in terza persona in stile *Gears of War*. Quindi, con un ritmo indiavolato. Nulla a che vedere con la classica impostazione da survival horror propria della saga, pur considerando la recente deriva action riscontrata negli ultimi episodi della stessa. Già questo farà rizzare i capelli a chi ha i classici *Resident Evil* nel cuore, e non certo dalla paura. O meglio, non per quel tipo di emozionante paura prodotto da un survival horror in cui la tensione precede sempre l'eliminazione liberatoria della stessa. Piuttosto, a causa di una paura più strisciante e subdola: quella di un prodotto commerciale atto a soddisfare soltanto l'insaziabile sete dei videogiocatori con ettolitri di sangue zampillante e tonnellate di piombo fumante.

Operation Raccoon City ha dichiarato per tempo le proprie intenzioni, dunque non va crocifisso.

> "Il sistema di copertura dal fuoco nemico è impreciso e limitato"

Perché da uno sparatutto in terza persona – orientato anche e soprattutto a un'esperienza multiplayer, cooperativa e competitiva – si chiedono altre cose rispetto ad atmosfere di tensione da vivere rigorosamente da soli, chiusi nella propria cameretta buia, e nel proprio inconscio oscuro. Si chiede, per esempio, un ritmo sostenuto, e su questo piano il gioco non delude, scatenando orde di agguerriti nemici sin dai primi istanti. Avversari appartenenti, nella Campagna principale, a due fazioni diverse (i commando Spec Ops e le orde di zombi/mutanti infetti) che possono anche essere messe l'una contro l'altra con risultati imprevedibilmente utili. Però, a differenza di un multiplayer competitivo nel quale paga scatenare contro l'avversario la letterale sete di sangue degli zombi infetti, nella Campagna principale la scarsa Intelligenza Artificiale che anima indistintamente tutti nemici non fornisce mai alcuna certezza sulla validità o meno di questa o di altre tattiche. Chissà che non sia la sorprendente facilità con cui assorbono tonnellate di proiettili – e non stiamo parlando degli enormi Tyrant mutanti, ma perfino dei soldati umani meno equipaggiati – a suggerire ai nemici di corrervi amabilmente incontro, a spuntar fuori dalle coperture sempre dallo stesso punto, o a fingere di non vedervi nemmeno quando gli siete sotto il naso…

Fatto sta che, nonostante questo, *Operation Raccoon City* è piuttosto difficile anche se affrontato a difficoltà normale. Oltre all'inusitata e già citata resistenza nemica ai vostri proiettili, congiurano in questo senso la raccolta a dir poco casuale delle classiche piante verdi ripristina-salute, delle varie bombolette spray che guariscono ferite/infezioni virali e delle munizioni in generale, ma soprattutto un sistema di copertura dal fuoco nemico impreciso e limitato. Se l'angosciosa corsa all'oggetto difensivo/offensivo è forse giustificabile come un "must" della

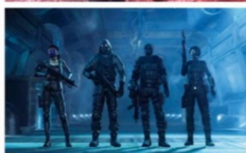


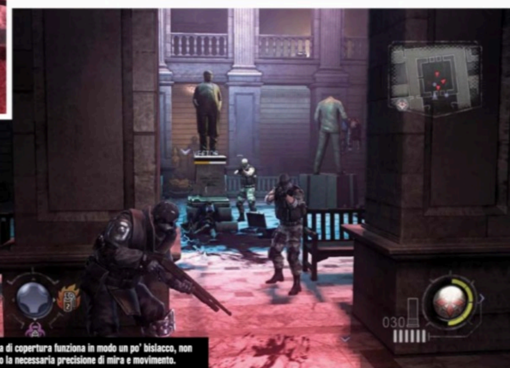
■ L'Intelligenza Artificiale nemica non è certo eccezionale, compensata da una resistenza alle pallottole fenomenale.



■ Perfino i cani incassano un numero spropositato di proiettili prima di crollare.







■ Il sistema di copertura funziona in modo un po' bislacco, non consentendo la necessaria precisione di mira e movimento.



■ In multiplayer le cose vanno meglio, e il gioco regala alcuni momenti di sano divertimento.

TUTTO IN ITALIANO

Resident Evil: Operation Raccoon City è interamente tradotto e doppiato in italiano per la distribuzione nel nostro Paese. La localizzazione non aggiunge granché a una sceneggiatura che, già di suo, non è esattamente un capolavoro. Il gioco può essere acquistato anche su servizi di download digitale come Steam (**http://store.steampowered.com**) e Origin (**http://store.origin.com**).



ATTIVAZIONE VIA INTERNET

Operation Raccoon City richiede una connessione online a Internet per la prima attivazione, dopo la quale può essere utilizzato anche in modalità offline, pur se limitatamente alla modalità single player e senza poter salvare la posizione.

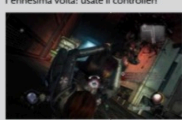
SEI PERSONAGGI...

… In cerca d'autore, e di un giocatore che li scelga. La Campagna principale di *Operation Raccoon City* offre, infatti, sei specialisti dell'Umbrella Security Service tra i quali i giocatori possono scegliere il proprio alter ego prima di ogni missione. Si va dalla sinuosa assaltatrice Lupo al massiccio esperto in demolizioni Beltway, dall'ufficiale medico Bertha alla scrupolosa scienziata Four Eyes, dall'infallibile cecchino Spectre all'imprendibile ricognitore Vector. Altrettanti personaggi equivalenti, appartenenti però al contrapposto United States Special Ops team, sono disponibili nella modalità multiplayer competitiva (e in un'eventuale campagna singola alternativa, ammesso che sia distribuita come DLC come su console).



OPERAZIONE QTE

Potevano mancare i cosiddetti Quick Time Event, in *Operation Raccoon City*? Sì, potevano, soprattutto quando implementati in questa maniera discutibile. Non solo in termini di frequenza o meccanica – il solito "pigia-pigia" indiscriminato di tasti e levette come indicato a schermo, al quale i giochi d'azione moderni ci hanno ahinoi abituato – ma addirittura per l'evidente incompletezza con cui sono stati tradotti gli input da inserire nel caso si scelga di adottare il sistema di controllo via mouse e tastiera. Sintomo di una generale sciatteria nella conversione da console a PC, che si evidenzia anche in altri aspetti del gioco. Insomma, lo ribadiamo per l'ennesima volta: usate il controller!



MULTIPLAYER E SALVATAGGI

Per giocare alle modalità multiplayer, affrontare la Campagna in co-op e salvare la posizione anche in single player è necessario essere collegati online mediante un account Games for Windows – LIVE.

www.gamesvillage.it

CONTROLLER
Assolutamente discriminante per godersi al meglio ciò che questo *Resident Evil* sparatutto ha da offrire è la scelta del sistema di controllo da utilizzare. In tal senso, è altamente consigliato l'uso di un controller Xbox 360, vista l'approssimativa implementazione dei controlli via mouse e tastiera.

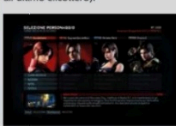

Una volta che si è stati infettati, è meglio farla finita subito per essere rianimati dai compagni di squadra, almeno in co-op.

OCCIDENTALIZZAZIONE
Nonostante avesse deciso di smettere dopo le vendite non certo esaltanti di *Dark Void* e *Bionic Commando*, Capcom ha ceduto nuovamente alla tentazione di affidare a un team occidentale lo sviluppo di un suo gioco, con risultati ancora piuttosto deludenti, soprattutto considerando il prestigio di una saga importante quale quella di *Resident Evil*.


I nemici mutanti sono già abbastanza pericolosi senza che ci siano barriere invisibili a impedirci di prenderli alle spalle!

VECCHIE GLORIE MULTIPLE

In multiplayer, la modalità denominata Eroi consente di giocare nei panni di vecchie ma sempre carismatiche glorie della serie *Resident Evil* quali Claire Redfield, Jill Valentine, Leon S. Kennedy e Carlos Oliveira. A parte il fattore "nostalgia", però, la modalità multiplayer Eroi non offre altri spunti d'interesse, proponendo essenzialmente un team deathmatch quattro contro quattro simile a quello di Attacco a squadre. Più interessanti, originali e aderenti allo spirito originario della serie risultano, invece, le altre due modalità competitive disponibili: Biohazard (un Cattura la Bandiera dal fascino "virale) e Sopravvissuti (una corsa a perdifiato all'ultimo sangue… e all'ultimo elicottero).



serie (anche se a fronte di ben altre dinamiche di gioco), l'introduzione delle coperture che tanto vanno di moda negli sparatutto moderni andava implementata in modo più preciso e versatile, magari affidandosi ad appositi tasti da premere, invece che a un'erratica rilevazione di collisione tra personaggio controllato e scenario poligonale e conseguente copertura automatica. Tasti da schiacciare che non sono stati risparmiati, invece, negli immancabili Quick Time Event.

Un peccato, perché le dinamiche belliche cooperative di *Operation Raccoon City* qualche spunto interessante lo offrono sicuramente, a partire dalla facoltà di potenziare con abilità e arsenali specifici i vari protagonisti, passando per un'originale variabile "infezione" dovuta al morso degli zombi capace di modificare in un istante l'andamento di un combattimento, per finire con l'opportunità di attraversare scenari dall'innegabile fascino come quelli della mitica Raccoon City.

Tutti elementi che, sia da soli, sia soprattutto in compagnia degli amici, regalano un po' di originalità al gioco sviluppato da Slant Six – la cui esperienza sul campo (multiplayer) maturata in *SOCOM: Confrontation* per PlayStation 3 si fa sentire – sebbene annacquata da una realizzazione non certo impeccabile. Un discorso che si può facilmente estendere anche al comparto tecnico di questo episodio della serie *Resident Evil*.

Sul piano grafico, nonostante qualche fastidioso bug e ambientazioni troppo scure (tanto più se parliamo di uno sparatutto d'azione, non di un survival horror "d'immersione"), il livello di dettaglio non è male, così come gli effetti volumetrici e particellari. Ma è soprattutto sul piano del sistema di controllo che si percepisce lontano un miglio quel classico sentore di conversione (da console a PC), con un'interfaccia grafica spesso a dir poco fuorviante per chi utilizza mouse e tastiera invece dello stra-consigliato controller di Xbox 360 sulle cui specifiche è stato chiaramente costruito il gioco.

Tirando le somme, diciamo che Capcom non si è prodigata granché per far accettare anche ai fan di lunga data di *Resident Evil* questa escursione nel campo degli sparatutto in terza persona, che oltre al coraggio mette in campo una campagna cooperativa breve e con evidenti problemi tecnici e di bilanciamento, parzialmente compensati in modalità multigiocatore più divertenti e meglio strutturate. Per la paura, quella sana, quella vera, quella giusta, aspettiamo tutti insieme il prossimo *Resident Evil 6*.

Giovanni Immobile



IN 50 PAROLE

COS'È...
Uno sparatutto in terza persona a squadre, spin-off della celeberrima saga survival horror

È COME...
Gears of War o il recente *Binary Domain*, ma con un tanti mutanti in più

È PER...
Chi vuole immergersi nella Raccoon City di *Resident Evil* da un diverso punto di vista.

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Slant Six Games** ■ Distributore **Halifax, Internet** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet www.residentevil.com/reorc

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 8 GB HD, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU quad core 2,7 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB, Controller Xbox 360**
- Multiplayer **Internet**

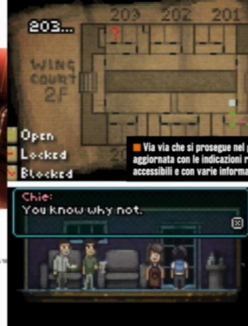
- Si torna a Raccoon City!
- Qualche idea originale
- Multiplayer interessante

- Mouse + tastiera? Buona fortuna!
- Sistema di coperture impreciso
- Campagna poco longeva

Un episodio derivativo, (poco) ispirato alla gloriosa storia della saga. È uno sparatutto con qualche buono spunto – soprattutto in multiplayer – ma afflitto da problemi di bilanciamento e controllo. Merita un punto in meno se giocato con mouse e tastiera.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	MULTIPLAYER
6	5	6	5	6	7



Via via che si prosegue nel gioco, la mappa viene aggiornata con le indicazioni relative alle zone accessibili e con varie informazioni aggiuntive.



Sapevate che Jasper Byrne ha realizzato *Soundless Mountain II*, un vero e proprio demake di *Silent Hill*?

MECCANICHE INUSUALI
In *Lone Survivor* si trovano alcuni elementi insoliti, che sono parte integrante del processo d'immedesimazione nel personaggio. Questi può decidere se prendere pillole che lo aiutino a dormire (intaccando, così, la sua sanità mentale e portando a un certo tipo di finale), se nutrirsi di cibo in scatola o cucinato, e se parlare o meno con amici immaginari.
I progressi vengono salvati solo quando si raggiunge la propria stanza e si va a dormire, ma sono stati piazzati degli specchi che fungono da portale verso l'appartamento.

GENERE: SURVIVAL HORROR

LONE SURVIVOR

Il potere destabilizzante del pixel.

UNO SPARO NEL BUIO

Quando non è possibile evitare i mostri nascondendosi in qualche anfratto buio, si è costretti ad affrontarli armati di pistola. Il sistema di combattimento non è il massimo della dinamicità, specie considerando che, una volta sfoderata la pistola, non è possibile voltarsi di 180 gradi, ma prevede alcune finezze come la possibilità di scegliere se sparare al petto, in testa o ai piedi dei nemici per ottenere una specifica reazione.



SOLO IN INGLESE
Il gioco è disponibile solo in lingua inglese e non è previsto doppiaggio. Un'infarinatura della lingua d'Oltremanica è indispensabile per comprendere l'avvincente trama.

NEL 1999, il mondo dei survival horror veniva messo a soqquadro da un titolo destinato a fare la storia del genere, capace di sfruttare con abilità una limitazione hardware della console che lo ospitava (la PlayStation) trasformandola in un marchio di fabbrica.

Stiamo parlando di *Silent Hill* e della sua fitta nebbia che, oltre a risolvere brillantemente il problema della limitata profondità di campo, donava alla trama e alle disturbanti ambientazioni un tocco d'inquietudine e mistero in più.

La sensazione di malessere di cui era intriso il gioco non era ostentata, bensì evocata in modi che non richiedevano nessun mirabolante artificio grafico, e il rumore di un'interferenza radiofonica era più che sufficiente a suggerire l'urgenza di trovare un riparo o prepararsi ad affrontare un mostro informe senza cannoni al plasma, e con una ben più rozza e misera spranga di ferro.

> "Un mondo d'orrore e angoscia fatto di pixel"

La lezione è stata imparata alla perfezione da Jasper Byrne, uno sviluppatore indipendente che con *Lone Survivor* è riuscito a ricreare un mondo di orrore e angoscia fatto di pixel sfacciati e ben in vista, che formano stanze buie e claustrofobiche, nonché mostri informi dai movimenti compulsivi. Per far accapponare la pelle non sono necessarie neanche le inquadrature registiche dei primi *Resident Evil*: in *Lone Survivor* la visuale è esclusivamente laterale e i corridoi appaiono quasi come dei tunnel sotterranei in cui non trapela la minima luce esterna.

In bilico fra realtà e pazzia, il protagonista si muove in ambienti che puzzano di marcio, in cui si celano mostri, passaggi segreti, personaggi dalla dubbia identità (e realtà!), pillole di vario tipo che evocano sogni alla David Lynch. Il tutto, mentre si cerca una via d'uscita dall'incubo verso uno dei vari finali disponibili, che dipendono da come si è agito nel corso dell'avventura.

A dispetto dell'apparente rigidità delle dinamiche di gioco, *Lone Survivor* offre un livello inaspettato di libertà e coinvolgimento, che si traduce in una genuina sensazione di apprensione per le sorti del protagonista e per il suo stato mentale. Un gioco da provare con luce rigorosamente spenta e prima di andare a dormire (per chi non teme incubi).

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un survival horror con visuale laterale

È COME...
Una versione bidimensionale di *Silent Hill*

È PER...
Chi non ha paura del buio.

info ■ Casa **Superflat Games** ■ Sviluppatore **Jasper Byrne** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 6,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet http://lonesurvivor.co.uk

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, 2 GB RAM, 150 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **4 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Atmosfera incredibile
- Ottimo sonoro
- Trama coinvolgente

- Alcune dinamiche rigide
- Salvataggi manuali
- Fa paura!

A uno spettatore poco attento, *Lone Survivor* può sembrare un gioco antiquato e intrappolato in meccaniche ormai obsolete, ma in realtà ci troviamo di fronte a un titolo di rara classe, frutto del lavoro di un vero artista dell'angoscia virtuale.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ATMOSFERA
7	8	7	7	8	9



■ L'aspetto grafico è rimasto immutato rispetto agli ultimi due episodi della serie *Street Fighter*, ma è comunque di notevole impatto.

GENERE: PICCHIADURO

STREET FIGHTER X TEKKEN

Cosa succede se si incontrano gli eroi dei due mondi?

IN ITALIANO

Street Fighter X Tekken è un ottimo esempio di come tre idiomi possano incontrarsi senza gettare il giocatore nello sconforto. I sottotitoli in italiano, infatti, traducono gran parte dei testi a video, mentre le voci dei protagonisti, come da tradizione, restano in giapponese o in inglese.
Il gioco può essere acquistato anche su piattaforme digitali quali GamersGate (www.gamersgate.com), Origin (http://store.origin.com) e Steam (http://store.steampowered.com).

ACHIEVEMENT

Per ottenere tutti i trofei di Games for Windows LIVE non basterà una partita. Solo esplorando tutte le modalità di gioco con personaggi diversi e più volte, infatti, è possibile sbloccare i 50 achievement previsti in *Street Fighter X Tekken*. Gli sviluppatori hanno voluto inserire anche un piccolo premio per gli ignari illusi che effettuano l'accesso al Negozio, vista la mancanza di contenuti.

A volte, per creare qualcosa di nuovo non è necessario cominciare da zero. Capcom ha colto al volo questo suggerimento con *Street Fighter X Tekken*, che punta a mettere d'accordo i giocatori di due serie di picchiaduro storicamente antitetiche.

Così, gli appassionati che un tempo trascorrevano ore a discutere su quale fosse meglio tra *Street Fighter* e *Tekken*, adesso si trovano di fronte un titolo che unisce i due universi per... suonarsele a vicenda.

Superata la crisi iniziale, anche agli occhi del fan più agguerrito l'idea si dimostra potenzialmente buona: resta da capire come funzioni il sodalizio e a spese di quale dei due approcci avvenga. Il picchiaduro di Capcom non si limita, infatti, a offrire un roster più affollato, che annovera gli storici Kazuya, Law e Raven insieme a Ryu, Cammy e Sagat. Ciò che *Street Fighter X Tekken* propone è un sistema di combattimento in cui convivono alcuni degli elementi principali delle due serie in un unico stile.

La base di partenza è quella che ha caratterizzato gli ultimi *Street Fighter*, con uno schema di controllo a sei pulsanti, tre per i pugni e tre per i calci (debole, medio e forte) e la barra EX (Cross Gauge) che si riempie progressivamente durante i match. Tale barra è divisa in tre blocchi d'energia che vengono spesi per eseguire le mosse speciali EX, le Super Art e altre tipologie d'attacchi che chiamano in causa il compagno di gioco. Già, perché i match si affrontano con due personaggi in grado di avvicendarsi durante il combattimento: una meccanica proveniente dal sistema dei tag di *Tekken* e che dà origine a diverse modalità d'attacco differenti e spettacolari.

Le influenze del picchiaduro di Namco si ritrovano anche nelle combo a quattro pulsanti che possono eseguire i personaggi di *Tekken*, oltre che nella regola fondamentale secondo cui non è necessario battere tutti gli avversari per vincere, ma è sufficiente aggiudicarsi il maggior numero di round.

L'unione di questi due stili genera un sistema molto profondo che, accanto agli attacchi più classici (in un modo o nell'altro eseguibili con tutti i personaggi), consente di mettere in pratica Cross Art e Cross Assault, due tipi di Cross Move che esauriscono tre blocchi d'energia ciascuno. Nel primo caso, si attiva l'esecuzione automatica di una super-combo contemporanea da parte di entrambi i propri duellanti, mentre nel secondo questi ultimi si avvicendano nell'attacco e il giocatore ne controlla le mosse.

In ogni momento, nei combattimenti si può scegliere di cambiare personaggio (Switch Cancel) oppure di farlo intervenire durante un lancio dell'avversario, mossa che può prendere la forma del Launcher o del Cross Rush, secondo la complessità della combo eseguita (solo nel secondo caso la barra d'energia viene ridotta di due blocchi).

Padroneggiare queste situazioni è impresa tutt'altro che facile, ragion per cui è bene servirsi delle Gem Unit, da scegliere in base alle loro caratteristiche e usare nella sezione Modifica del menu, prima o dopo gli scontri. Il sistema delle Gem Unit rappresenta una delle strategie messe a punto per andare incontro a chi è agli esordi nel genere picchiaduro e non ha dimestichezza con l'esecuzione di particolari mosse.

A tal proposito, va evidenziato che la modalità Sfida è imprescindibile se si vuole approfondire la conoscenza del sistema di combattimento e di tutte le novità introdotte.
Il modo in cui è stata progettata ammorbidisce notevolmente la curva d'apprendimento, levigando


■ Il picchiaduro di Capcom ha diverse modalità che ne estendono la longevità.

UNA GEM UNIT È PER SEMPRE

In *Street Fighter X Tekken* fanno la loro comparsa le Gem Unit, che consentono di impostare il sistema di controllo sulla base delle esigenze del giocatore. Alle Gem Unit di potenziamento sono assegnati i colori rosso (attacco), giallo (difesa), verde (velocità), celeste (Cross Gauge) e arancione (Vitality): tutte aumentano gli attributi del personaggio nei rispettivi campi. Le Gem Unit di supporto, invece, sono viola e aiutano il giocatore a eseguire determinate mosse in combattimento. Mentre le prime necessitano di particolari condizioni per essere attivate (per esempio, subire una combo da 5 colpi o due mosse speciali), le seconde implicano un effetto negativo, come la riduzione dell'attacco o della barra Cross.



LE STRADE DELLO SCONTRO

Anche se la frenesia degli scontri sembra essere la sola ragion d'essere dei picchiaduro, ciascuno ha un tessuto narrativo, talvolta irrilevante. La modalità Arcade di *SF X TK* è, appunto, quella che consente di conoscere la trama del gioco, e la si può affrontare in solitario oppure consentendo a un altro partecipante di subentrare negli scontri. Nella modalità Versus possono duellare fino a 4 giocatori (in singolo contro il COM), scegliendo personaggio e stage. Con Incontro su LIVE, è permesso visualizzare replay e classifiche su Games for Windows, e sfidare altri appassionati nelle classiche opzioni Partita classificata, Combattimento infinito o di gruppo. Chi ha bisogno di rispolverare le tecniche apprese, invece, può affidarsi alla modalità Allenamento, condotta in solitario o contro un altro giocatore. Chi ha bisogno di un tutorial e di lezioni pratiche contro un avversario controllato dal PC farebbe bene a rivolgersi all'ultima modalità Sfida.



> "L'unione di due stili genera un sistema di combattimento molto profondo"


■ Lo stile di combattimento mischia elementi di *Street Fighter* con quelli di *Tekken*.


■ Capcom ha annunciato un DLC che aggiungerà ben 12 personaggi al roster di base.

SUPER ART E MOSSE SPECIALI

Il sistema di combattimento di *Street Fighter X Tekken* prevede l'esecuzione di mosse speciali EX e attacchi Super Art che, una volta eseguiti, consumano parte della Cross Gauge. Tale barra è divisa in tre blocchi che si vanno riempiendo gradualmente durante il match: per l'esecuzione delle mosse speciali viene consumato un blocco, mentre le Super Art (che sono attacchi particolarmente potenti) necessitano di due blocchi.

SF X TK X THE SIMS

Chi desidera ardentemente modificare l'aspetto dei lottatori di *Street Fighter X Tekken*, apprezzerà la possibilità di colorare a piacimento i costumi, i capelli o la carnagione del proprio alter ego. Le modifiche verranno memorizzate in un profilo selezionabile fra quelli predefiniti già disponibili.

www.gamesvillage.it

IL SIGNIFICATO DELLA X
Nel titolo del gioco campeggia una X piuttosto che un VS (versus). Il motivo di questa scelta sta nel fatto che la X significa "cross" e sottolinea l'incontro tra i roster dei due universi e dei rispettivi sistemi di combattimento, e non semplicemente la possibilità di far combattere su fronti opposti i protagonisti di *Street Fighter* contro quelli di *Tekken*.

IL DLC FANTASMA
Al momento della nostra prova abbiamo rilevato la mancanza di contenuti scaricabili per la versione PC, precaricati, invece, sui dischi delle versioni console. Tali contenuti introdurranno ben 12 personaggi aggiuntivi, sei dall'universo di *Street Fighter* (Blanka, Cody, Dudley, Elena, Guy e Sakura) e altrettanti da quello di *Tekken* (Alisa Bosconovitch, Bryan Fury, Christie Monteiro, Jack, Lars Alexandersson, Lei Wulong).
Il DLC, che non ha ancora una data di pubblicazione, verrà venduto a un prezzo di circa 20 dollari.



I fan di entrambe le serie (e non solo) saranno contenti di creare una "coppia mista".

È possibile visualizzare i replay che gli altri giocatori hanno condiviso su Internet.

IL CONTROLLO PERFETTO
Per gustare *Street Fighter X Tekken* è necessario dotarsi di un controller con sei pulsanti frontali da assegnare alle tre diverse tipologie di calci e pugni.
Ancor meglio, per respirare l'aria da sala giochi è indicato un arcade stick, il cui prezzo, però, può superare il centinaio di euro. Quest'ultima soluzione è la più indicata, perché consente di avere maggior padronanza dello schema dei controlli, ma il pad si rivela un buon compromesso e, soprattutto, un'alternativa più abbordabile e ragionevole rispetto all'utilizzo della tastiera.

IN 50 PAROLE
COS'È...
Un picchiaduro che unisce gli universi di *Street Fighter* e *Tekken*

È COME...
Super Street Fighter IV: Arcade Edition con il tag system e il launcher mutuato da *Tekken*

È PER...
Chi cerca un picchiaduro con meccaniche facili da apprendere.

le spigolosità iniziali che i principianti solitamente avvertono come insormontabili in un titolo di questo tipo. Il giocatore può scegliere qualunque personaggio per addestrarsi, completando sia gli step del Tutorial sia le missioni e le prove, il tutto in single player, contro il COM.

Va segnalata, però, l'esistenza di un sistema di macro che rischia di inquinare le competizioni online. La macro attiva l'esecuzione automatica di un attacco e la si può impostare dal menu, selezionando la voce Combo Rapida. Il gioco ne prevede due di base, ma potrebbero esserne aggiunte altre a pagamento, com'è già avvenuto per le versioni console. L'aspetto negativo di tutto ciò è che le combo rapide non possono essere disattivate; ragion per cui, in una sfida multiplayer, ci si potrebbe trovare di fronte un avversario molto bravo a ricorrere a questi espedienti (certamente comodi) che minano la competitività online. Proprio questa è un elemento essenziale in un titolo che prevede più modalità di sfida tra partecipanti sparsi per il mondo e ne punta ben due sull'acquisizione delle tecniche necessarie per padroneggiare tutte le possibilità d'attacco.
Un'altra innovazione introdotta in *Street Fighter X Tekken* è l'opzione Pandora.

Quando la salute di uno dei due personaggi scende sotto il 25%, questi può sacrificarsi donando la propria energia al compagno e rendendo la Cross Gauge illimitata per dieci secondi: in tale frangente, è consentito eseguire praticamente ogni mossa speciale e Super Art, tentando il tutto per tutto al fine di ribaltare le sorti dell'incontro.

In termini di grafica, *Street Fighter X Tekken* è identico agli ultimi due episodi della serie *Street Fighter*, ma ciò non toglie valore a un comparto visivo piacevole a guardarsi, forse solo un po' povero di scenari, che a lungo andare si ripetono in maniera monotona. Purtroppo, anche le tracce musicali sono poco varie: una scelta incomprensibile se si pensa a quanti incontri vengono disputati in single player e in multiplayer.

Saranno in molti a biasimare Capcom per alcune scelte poco consone e contrastanti con lo spirito del titolo che ha sviluppato, ma anche *Street Fighter X Tekken* entra di diritto fra i giochi consigliati a ogni interessato ai picchiaduro, dal momento che coniuga stili di combattimento diversi con meccaniche che nell'insieme funzionano bene e, pur se complesse, risultano accessibili anche a un pubblico alle prime armi.

Simona Maiorano



info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Capcom** ■ Distributore **Halifax, Internet** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet www.streetfighter.com/it/sfxtk/

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 10 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Bella grafica
- Roster gremito
- Tutorial ben curato

- Limitazioni multiplayer e macro
- Alcuni bug grafici e sonori
- Forse troppo facile per alcuni giocatori

Street Fighter X Tekken **unisce sistemi di combattimento diversi, accontentando tutti: mette alla prova i giocatori più esperti e introduce al genere i nuovi arrivati. Peccato per qualche limitazione di troppo, ma in sostanza il risultato è buono.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	MULTIPLAYER	VOTO
8	7	8	8	7	7	7½



STEAM 12 Steam Achievement ACHIEVEMENT



Il braccio/tentacolo può essere usato come appiglio in alcuni punti dei livelli.

CONTROLLER
Non è obbligatorio, ma un controller come quelli delle console è essenziale per godersi l'esperienza come si deve.

ACHIEVEMENT
Scary Girl propone 12 achievement di Steam, da conquistare completando l'avventura e ottenendo buone valutazioni nei vari livelli. Osservando le statistiche degli achievement su Steam, si nota come ben pochi tra i giocatori che l'hanno acquistato si siano spinti oltre la metà del gioco.

AMICI DI SERIE B
Scary Girl permette di giocare in cooperativa, facendo entrare in qualunque momento un secondo personaggio, con mosse lievemente diverse da quelle della protagonista.
La funzione consente di superare senza problemi alcuni dei boss più difficili (che in singolo rasentano la frustrazione), ma lascia troppo in secondo piano il giocatore numero due, visto che il movimento dello schermo è affidato solo a quello principale: se si rimane indietro rispetto alla bambina, si viene teletrasportati in avanti.

GENERE: PIATTAFORME

SCARY GIRL

Una giovane protagonista dark salta sulle piattaforme di Square Enix.

I giochi di piattaforme sono tornati di moda e, pur non competendo con lo strapotere degli sparatutto, hanno trovato una loro nicchia nel mercato dei videogiochi, a cavallo tra la nostalgia delle origini e le potenzialità artistiche in campo grafico.

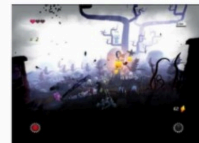
Abbiamo visto tante chicche indipendenti, come l'eccellente *VVVVVV*, e le meraviglie ad alto budgert del redivivo *Rayman* di Ubisoft. Ora ci prova anche Square Enix, prendendo in prestito un'inusuale eroina e convertendo anche per PC un titolo uscito di recente sui servizi di digital delivery delle console.

Scary Girl ha un look delizioso e accattivante, tratto dalla bizzarra fantasia dark dell'artista australiano Nathan Jurevicius, una sorta di horror infantile che ricorda lo stile di Tim Burton. La protagonista è una bambina molto particolare, con un tentacolo al posto di un braccio, che intraprende un'avventura che la porterà nel classico campionario di livelli tipico del genere, con mostriciattoli e sfide sempre più impegnative.
La componente grafica è gradevole, ma è rovinata da un sistema di gioco poco ispirato e calibrato in maniera discutibile.

L'idea dei designer è di mescolare i classici salti sulle piattaforme con combattimenti più improntati all'azione, con un rudimentale sistema di combo e

> "Dopo un paio di livelli viene voglia di saltare i nemici"

nemici che non muoiono al primo colpo. Per quanto l'idea non sia malvagia, la resa rischia di annoiare dopo pochi minuti, sia per la ripetitività delle situazioni, sia per la banalità delle sfide proposte. Dopo un paio di livelli viene voglia di saltare i nemici, quando possibile, per una grave carenza di



ritmo: i combattimenti sono tanti, richiedono più di una frazione di secondo, ma al tempo stesso non sono interessanti, e diventano rapidamente un fastidio da sbrigare. Anche parlando strettamente di piattaforme, *Scary Girl* ha i suoi difetti, sia per la scarsa originalità nella struttura dei livelli, sia per una fisica dei salti poco appagante, che dà l'idea di un personaggio privo di peso e difficile da controllare con precisione.
Se vi piace il genere, su PC, ci sono molte alternative valide alla mediocrità di *Scary Girl*.

Fabio Bortolotti



IN ITALIANO
Il gioco è sottotitolato in italiano. Nonostante possa sembrare indicato a un pubblico giovanissimo, per capire alcune meccaniche è necessario saper leggere.

IN 50 PAROLE
COS'È...
Un gioco di piattaforme con una protagonista particolare

È COME...
Un sogno di Tim Burton diventato un gioco mediocre

È PER...
I fan più sfegatati di Nathan Jurevicius.

info ■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **TikGames** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **7** ■ Internet www.scarygirlgame.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 1 GHz, 1 GB RAM, 2 GB HD, Scheda 3D 256 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Controller**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Stile grafico gradevole
- Trama piacevole
- Buon design della protagonista

- Annoia in fretta
- Meccaniche poco calibrate
- Combattimenti ripetitivi

Un gioco di piattaforme poco originale e con alcune falle di game design, il cui valore sta tutto nella bellezza dello stile grafico e nella particolarità dell'ambientazione. Sulla piazza c'è molto di meglio.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN	VOTO
8	7	5	5	6	5	6



I mostri hanno abilità proprie, da imparare per combattere al meglio ed evitare di essere brutalmente eliminati.

TERA è una gioia per gli occhi: esplorare un mondo così dettagliato è un piacere.

GENERE: MMORPG

TERA

Un mondo ricco d'atmosfera, combattimenti appassionanti e una ripetitività difficile da nascondere.

TUTTO IN INGLESE

TERA è completamente in inglese. Le poche scene d'intermezzo e le quest non rappresentano un ostacolo per chi non conosce bene la lingua d'Albione; ogni missione indica chiaramente l'obiettivo sulla mappa. L'interfaccia è facilmente leggibile, e comprendere tutte le sfaccettature del gioco non è un problema.

LA formula alla base della maggior parte dei MMORPG recenti sta faticando a trovare una dimensione nuova, in grado di staccarsi da un modello talmente consolidato da rivelarsi sempre più spesso privo di sorprese per i giocatori.

La pubblicazione di *Star Wars: The Old Republic* ha dimostrato come sia possibile offrire una fase di crescita del personaggio accompagnata da storie coinvolgenti e appassionanti, ma la "luna di miele", per molti giocatori, è finita piuttosto in fretta, per via di un endgame (la porzione di gioco cui si dedica chi ha raggiunto il massimo livello) privo di fantasia.

Su questo scenario si affaccia *TERA*, un titolo che ha visto la luce nella Corea del Sud poco più di un anno fa, proposto sul nostro territorio da Frogster e gestito Oltreoceano da En Masse Entertainment. Dopo una serie di modifiche apportate al gioco per venire incontro ai gusti degli utenti occidentali, ci troviamo di fronte a un MMORPG che debutta da noi pubblicizzando il proprio sistema di combattimento (a tutti gli effetti la sua componente migliore, ma procediamo con ordine).

La prima cosa che noterete avviando il gioco è un comparto grafico capace di affascinare, figlio di quell'Unreal Engine 3 spesso associato a colori spenti, ma che in questo caso è alla base di ambienti vibranti e ricchi d'atmosfera, di dettagli e panorami che ha fermerete spesso ad ammirare, senza bisogno di un PC eccessivamente potente per essere goduti appieno.

La schermata di creazione del personaggio vi proporrà sette razze, tutte dotate di personalità: si va dagli umani agli Elfi, passando per i curiosi e goffi Popori, fino ad arrivare agli imponenti Baraka, vere e proprie montagne con le gambe. Ogni specie è dotata di un set di animazioni diverso, particolare che vi spingerà a provare ogni combinazione possibile prima di prendere una decisione definitiva. Questa valida selezione apre la strada alla scelta della classe. Gli archetipi

> "Il sistema di combattimento prende le distanze dalla tradizione"

disponibili sono quelli cui sarete abituati se avete già giocato altri titoli di questo genere. Dato il sistema di combattimento votato all'azione, decidere di giocare un berserker equipaggiato con un'enorme e pesante ascia a due mani vi porterà a vivere un'esperienza completamente diversa da quella di un arciere, o di un prete, per esempio.

Gettando una rapida occhiata a ciò che vi circonda dopo aver messo piede sull'isola iniziale, avrete un'idea molto chiara di quel che potrete aspettarvi giocando a *TERA*. Alcuni aspetti importanti, però, vengono introdotti solo dopo il ventesimo livello. La struttura della progressione è estremamente rigida: vi muoverete seguendo una linea invisibile che

LA GRAFICA NON È TUTTO, MA...

... Nel caso di *TERA* rappresenta buona parte dell'appeal. Una volta terminata la vostra avventura sull'isola iniziale, viaggerete verso Velika, un'imponente città straripante di dettagli ed edifici sfarzosi. Attraverserete zone desertiche, innevate, paludose, ricche di vegetazione e dalle atmosfere magiche, tutte estremamente piacevoli da esplorare, con strutture colossali da ammirare e all'interno delle quali avventurarvi. Non sono pochi, infatti, i dungeon aperti, ossia luoghi strutturati su più livelli, accessibili da tutti e contenenti numerose quest e mostri da eliminare: castelli infestati da stravaganti vampiri, caverne abitate da pirati, templi, e molto altro ancora. Un'altra città semplicemente maestosa è Allemantheia, che vi colpirà per la sua architettura peculiare. Le animazioni mostrano altrettanta cura e sono piacevoli da guardare, di gran lunga superiori a quelle viste in molti altri titoli di questo genere.



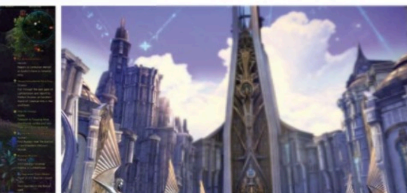
vi guiderà da un accampamento all'altro, intenti ad accettare una serie di quest rigorosamente dedicate all'uccisione di un certo numero di mob (i nemici controllati dall'Intelligenza Artificiale) o alla raccolta di oggetti, inframmezzate da qualche missione di scorta per PNG (Personaggi Non Giocanti) dispersi o bisognosi di collaborazione.

È un'impostazione così rigida e prevedibile, che può rapidamente rivelarsi tediosa. Fortunatamente, non manca una serie di missioni principali (caratterizzate da punti esclamativi rossi) che offre qualcosa in più: una storia discretamente sviluppata e brevi scene d'intermezzo realizzate con il motore del gioco. Queste non sono comunque

COSTI MENSILI

Per giocare a *TERA*, una volta concluso il mese compreso nel prezzo d'acquisto, è necessario pagare una tariffa mensile, trimestrale, semestrale o annuale, rispettivamente al costo di 12,99 euro; 35,97 euro; 65,94 euro o 119,88 euro. Sono disponibili, inoltre, carte prepagate da acquistare via Internet con prezzi e offerte variabili.





Allemantheia è una città maestosa: quando la visiterete per la prima volta, rimarrete sicuramente colpiti.

BAM!

I BAM sono i mostri di grandi dimensioni in cui vi imbatterete esplorando il mondo di gioco. Rappresentano i nemici più divertenti da combattere: richiedono un gruppo, ma con molta abilità e pazienza riuscirete anche ad abbatterli da soli. Ogni zona offre una manciata di quest dedicate ai BAM: un'ottima occasione per formare un gruppo con cui continuare a giocare. Ciascuna tipologia ha specifici attacchi che dovrete cercare di memorizzare, per evitare di incassare colpi che potrebbero rivelarsi mortali. Combattere contro questi imponenti mostri è un'esperienza che ricorda da vicino quanto visto in titoli come *Monster Hunter*, in cui tecnica e precisione sono le chiavi fondamentali per il successo. Dovrete muovervi costantemente e riflettere rapidamente: alcuni colpi possono spostarvi di diversi metri, bloccarvi a terra o semplicemente costringervi ad aspettare di essere resuscitati da un compagno.





Le cavalcature sono accessibili dall'undicesimo livello, senza bisogno di mettere da parte piccole fortune come avviene in altri giochi.

sufficienti a distrarre da un'apparente mancanza di fantasia che stride con tutto il resto.

A redimere un'esperienza altrimenti noiosa ci pensano degli elementi che permettono a *TERA* di evitare una caduta rovinosa, di rimettersi in piedi e, addirittura, di offrire ai giocatori qualcosa di divertente. Lasciando sullo sfondo la ripetitività delle quest, infatti, sarà facile appassionarsi a un sistema di combattimento tutto azione che prende le distanze dalla tradizione. La pressione di un tasto per attivare un'abilità farà compiere al vostro personaggio una mossa nella direzione verso cui vi starete rivolgendo. La presenza di un piccolo mirino al centro dello schermo vi aiuterà a calcolare le distanze: niente tasto TAB per agganciare i bersagli, ma un combattimento attivo che si basa su prontezza di riflessi, belle animazioni e velocità. Ecco, quindi, che eliminare un semplice gruppo di mob diventa un'attività divertente, capace di far passare in secondo piano (almeno per un po') dei palesi difetti.

Attorno al ventesimo livello vi verranno assegnate le prime quest di gruppo relative ai BAM, mostri di grandi dimensioni dotati di attacchi speciali che dimostrano tutta la fisicità del sistema di combattimento: basilischi, granchi giganti, ragni agilissimi, draghi e tante altre tipologie di nemici che metteranno a dura prova la vostra abilità, oltre a offrirvi una gran quantità di punti esperienza. Memorizzare i loro movimenti è obbligatorio, pena il dimezzamento dei punti vita al primo passo falso (specialmente nel caso delle classi che vestono armature leggere), così come sfruttare i mezzi messi a disposizione dalla vostra classe. Un lancer sarà chiamato ad attirare su di sé l'attenzione del mostro, sollevando manualmente lo scudo per assorbire i danni, mentre un arciere e un mago dovranno tenersi alla giusta distanza e mirare scrupolosamente; preti e mystic avranno il delicato compito di curare e assistere il gruppo, senza essere costretti a fissare le barre dei punti vita degli altri giocatori (come avviene, invece, in molti altri titoli), ma concentrandosi su spazi, distanze e traiettorie.

Ognuna delle numerose zone presenti nel gioco è abitata da BAM, un incentivo alla formazione di un gruppo e, di conseguenza, alla socializzazione con gli altri avventurieri, magari affrontando il resto delle quest in compagnia prima di mettere piede in un'istanza. Queste ultime sono veri e propri dungeon proposti ogni manciata di livelli, simili come impostazione a quelli visti in *World of Warcraft*, in *Rift* e in molti altri MMORPG. Nel caso di *TERA*, i boss sono mostri più o meno grandi che, però, si rivelano non troppo impegnativi, se non nelle istanze dedicate ai giocatori di sessantesimo livello, in modalità normale o difficile.

Fra BAM, dungeon e il completamento delle missioni, avrete modo di svolgere attività secondarie che non stupiscono quanto a originalità: un sistema di craft (lavorazione e creazione di oggetti) basato su ricette e materiali da raccogliere in giro per il mondo, il potenziamento degli oggetti (solo quelli che lo prevedono) per migliorarne le statistiche, una serie di achievement da completare, e altro

NEXUS

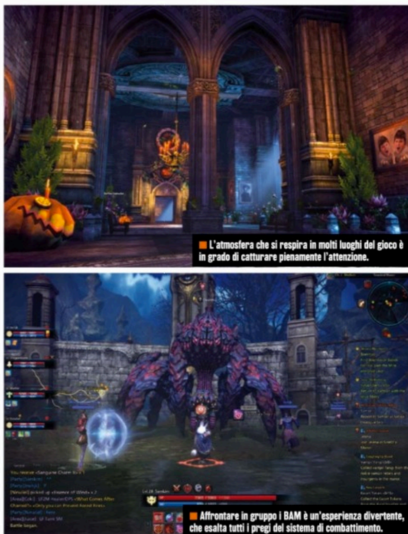
Avventurandovi nelle zone di alto livello, vi imbatterete nei Nexus. Questi sono, a tutti gli effetti, una porzione dei contenuti introdotti per intrattenere i giocatori che hanno raggiunto l'endgame. La loro struttura è estremamente simile ai Rift osservati nell'omonimo titolo sviluppato da Trion. Si tratta di eventi cui possono partecipare tutti, suddivisi in fasi durante le quali è necessario combattere una serie di mostri sempre più coriacei. Nel momento in cui scriviamo, questo sistema sta provocando qualche problema ai server di gioco europei, ed è stato disattivato in attesa di un aggiornamento.

QUESTIONE DI STILE

Il sistema di combattimento offerto da *TERA* rende le differenze fra una classe e l'altra ancora più evidenti. Giocare un prete sarà estremamente diverso dall'affrontare gli stessi contenuti con un lancer. Le classi che combattono dalla distanza, per esempio, sono dotate di abilità per evitare colpi e allontanarsi dai nemici, ma il risultato dipenderà tutto dal giocatore e dalle sue capacità. Utilizzare efficacemente i mezzi a propria disposizione, scegliendo la direzione e posizionandosi adeguatamente, costituisce gran parte del divertimento. Un lancer dovrà assorbire i danni per sé e il gruppo, scegliendo perfettamente il tempo per sollevare manualmente lo scudo. Un berserker dovrà caricare le abilità muovendosi lentamente, obbligato a prevedere gli spostamenti avversari per evitare di menare colpi completamente a vuoto. Insomma, è un sistema che premia l'abilità e i riflessi pronti.

CANALI

Ogni zona di *TERA* che presenta una popolazione abbondante è suddivisa in canali (fatta eccezione per le città). Questi sono liberamente accessibili (a patto di non essere in combattimento) premendo il pulsante posto in alto a destra dell'interfaccia, e rappresentano un buon modo per rifugiarsi in un ambiente meno affollato, o per sfuggire a qualche PK (Player Killer) troppo insistente. Si tratta di un sistema con lati positivi e negativi, ma in definitiva ben implementato. Se la zona non presenta un numero eccessivo di giocatori, sarà disponibile un solo canale, evitando di rovinare la componente massiva e PvP. Il mondo di gioco resta comunque aperto e potrete viaggiare fra una zona e l'altra liberamente.



L'atmosfera che si respira in molti luoghi del gioco è in grado di catturare pienamente l'attenzione.

Affrontare in gruppo i BAM è un'esperienza divertente, che esalta tutti i pregi del sistema di combattimento.

IL FUTURO

TERA è un MMORPG sviluppato da Bluehole Studios, una software house sudcoreana. Il gioco è stato pubblicato agli inizi del 2011 in Corea del Sud, arrivando da noi dopo aver subito modifiche che lo hanno reso più conforme agli standard occidentali. Il futuro del gioco, in ogni caso, è legato alla casa di sviluppo originaria; En Masse Entertainment e Frogster, rispettivamente distributore d'Oltreoceano ed europeo, avranno comunque voce in capitolo riguardo eventuali modifiche e adattamenti. Sarà interessante seguire gli sviluppi, sperando in aggiornamenti veloci e ben gestiti. Il primo, che dovrebbe essere implementato quando leggerete queste righe, introdurrà i battleground: zone istanziate in cui combattere contro altri giocatori per conseguire obiettivi particolari, come avviene in molti altri titoli di questo genere.

ancora. Ad aggiungere un pizzico di adrenalina ci pensa il sistema PvP (Player vs Player): nel caso abbiate scelto di giocare in un server PvP, dovrete mettere in conto la possibilità di essere attaccati da uno o più Outlaw (fuorilegge). Con la semplice attivazione di una specifica abilità, ogni giocatore può entrare a far parte di questa categoria, sfoggiando un nome rosso fiammante che attirerà sicuramente l'attenzione. Un Outlaw è libero di attaccare chiunque si trovi al di fuori di accampamenti e città, venendo penalizzato nel caso dell'uccisione di personaggi di livello troppo basso e rischiando di finire in inferiorità numerica. Il sistema funziona bene e assicura una buona dose di divertimento.

Diventare un fuorilegge non è l'unico modo per combattere contro altri giocatori in un server PvP: le gilde possono dichiararsi guerra, attaccandosi a vista con l'obiettivo di accumulare il maggior numero di uccisioni prima dello scadere del tempo (ore). La gilda vincitrice viene celebrata da un messaggio leggibile da tutto il server, particolare che rende il tutto molto più ufficiale. Insomma, siamo in presenza di una serie di meccaniche che arricchiscono l'esperienza di gioco rendendola più avvincente e orientandola alla socializzazione. È proprio quest'ultima importante peculiarità a fare da sfondo a una delle componenti più interessanti di *TERA*: l'elezione dei Vanarch. Il mondo di gioco è suddiviso in molte regioni, ognuna delle quali governabile per tre settimane da un leader di gilda uscito vincitore dalle votazioni. Egli avrà accesso a una serie di opzioni per gestire il territorio, modificando le tasse, posizionando alcuni PNG, e guadagnando, in sintesi, una posizione di rilievo. È bene precisare che chi vi scrive ha raggiunto l'endgame, senza però avere modo di provare con mano questo sistema (per ovvi motivi). Al momento, quindi, non è possibile giudicare il funzionamento di una componente che, almeno sulla carta, sembra molto interessante.

Tutte queste meccaniche rendono *TERA* un gioco appagante (nonostante le poche istanze per i giocatori di livello sessanta), dotato di un sistema di combattimento profondo, in pieno contrasto con quest che sembrano originate da un copia-incolla frettoloso. È un MMORPG che, con un po' di coraggio in più, avrebbe potuto guardare lontano, ma che comunque non delude.

Antonio Colucci GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un MMORPG non esente da difetti, ma capace di appassionare grazie a un sistema di combattimento profondo e innovativo

È COME...
Raiderz; Dragon Nest

È PER...
Chi è disposto a dimenticare quest poco ispirate in cambio di un buon sistema di combattimento e PvP.

info ■ Casa **Ubisoft/Frogster** ■ Sviluppatore **Bluehole Studio** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://shop.ubi.com** ■ Prezzo **€ 49,99/€ 12,99 mensili** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet www.tera-europe.com

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DX 9.0c, 50 GB HD, Internet Banda larga**
- Sistema Consigliato **dual core 2,6 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Sistema di combattimento appassionante
- Comparto tecnico di prima qualità
- Classi diverse e divertenti

- Quest poco ispirate
- Progressione fra i livelli ripetitiva
- Pochi contenuti nell'endgame

***TERA* offre una grafica deliziosa e un sistema di combattimento appassionante, insieme a quest poco ispirate e ripetitive. Volgendo lo sguardo all'endgame i contenuti non sono molti, ma il sistema PvP è in grado di intrattenere e divertire in modo dinamico.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MONDO	QUEST
9	8	9	7	8	4

Giochi per il Mio Computer IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.

Subito sul Blog di GMC!
Per volare senza indugio sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **11**).

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

PICCOLI CAMPIONATI CRESCONO

Come sempre, siamo felici di dare notizia di nuovi campionati o tornei organizzati sul suolo nazionale.
La recente ripartenza, seppur in chiave minimalista, delle ESL Pro Series non ha ancora colmato il vuoto lasciato dalla scomparsa del gaming professionistico sul suolo italico dopo il "crac" di tre anni fa, perciò, piccoli e grandi tornei fanno capolino attirando giocatori provenienti da ogni angolo del Paese e non solo. Questo mese vi presentiamo Gamers Legacy, organizzato da alcune vecchie conoscenze del progaming italico: gli Inferno eSports. Il campionato si articola in tre discipline: *StarCraft II*, *DoTA 2* e *League of Legends*. Seguendo una consuetudine ormai comune in tutti i grandi tornei, anche il Gamers Legacy si svolge in due diverse edizioni, una estiva e una invernale, e si compone di una prima fase, a gironi, online, e degli immancabili play-off offline, da disputarsi nella sede amministrativa del torneo, presso il Centro Colleoni di Agrate Brianza (Milano). Quando leggerete queste righe, le prime finali (previste per il 9 e 10 giugno) si saranno già consumate. Ci occuperemo, sul prossimo numero, dei risultati del torneo.

Sito di riferimento:
www.gamerslegacy.it



ESL Major Series X

ANCHE I LUPI PIANGONO

Il campione europeo in carica di FIFA 12 non riesce a difendere il titolo, mancando l'appuntamento coi play-off.

CI speravamo un po' tutti, anche perché le premesse erano ottime: medaglia d'argento agli ultimi WCG e campione europeo di *FIFA 12*. Purtroppo, però, le credenziali non sono bastate ad avere la meglio sul gruppo A, cui Mattia Guarracino ha potuto accedere in virtù del piazzamento alla precedente edizione del torneo.

Ci riferiamo alla decima edizione delle ESL Major Series, il campionato europeo per club e atleti individuali. Le EPS X, che offrono questa volta un ragguardevole montepremi di 39.000 euro, si sono articolate in otto diverse discipline, perlopiù di squadra. L'unica individuale, su cui i supporter italiani hanno concentrato le proprie migliori speranze, è stata *FIFA 12*, il cui campione in carica è il nostro connazionale Mattia "Lonewolf" Guarracino, stella del gaming italico e uscito dai Giochi di Busan con una fiammante medaglia di bronzo al petto nella sua specialità. Mattia, iscritto di diritto, data la sua posizione di campione in carica (che gli ha evitato la formalità dei due turni di qualificazione preliminari), al Girone A del torneo, non è riuscito ad andare oltre il quarto posto, vincendo solo due dei quattro incontri previsti nella fase a gironi e mancando, incredibilmente, l'appuntamento con gli agognati play-off.


Il Chelsea di Lonewolf, questa volta, ha ceduto il passo alle formazioni avversarie del Girone A del torneo di *FIFA 12*.

Non è andata meglio agli altri atleti italiani iscritti al torneo. Così, alcune nostre vecchie conoscenze, i Born Elite Humans (abbiamo parlato del torneo di *CoD 4* organizzato presso la loro sede a Porto Sant'Elpidio) non sono riusciti ad andare oltre il primo qualification round di *CounterStrike Source*, mentre i due team azzurri iscritti al torneo di *Call of Duty 4*, i Nyancat e i Pro Multigaming Players, hanno concluso ultimi i rispettivi gironi, perdendo tutti gli incontri.

Qualche fievole speranza, infine, è riposta nella squadra eXplosion eSports, iscritta al torneo di *League of Legends*. I ragazzi del team, infatti, sono riusciti a superare indenni i due match preliminari e sembra che se la stiano cavando dignitosamente nella fase a gironi. Il mese prossimo vi racconteremo com'è andata.

Paolo Cupola



Sito di riferimento:
www.esl.eu/eu/ems/season10

DLC per Risen 2: Dark Waters

IL TEMPIO DELL'ARIA

I pirati di Piranha Bytes scoprono una nuova isola da esplorare!

- **Sviluppatore:** Piranha Bytes
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Dimensioni:** 3 MB
- **Gioco richiesto:** *Risen 2: Dark Waters*
- **Prezzo:** € 9,99
- **Internet:** www.risen2.com

IL primo *Risen* si concludeva con la sconfitta del Titano del fuoco e la conseguente distruzione di Faranga, che fungeva da ambientazione per tutta l'avventura.

Tra i personaggi più importanti incontrati dal protagonista su quell'isola c'era l'enigmatico druido Eldric, di cui non si fa notizia durante le vicende narrate in *Risen 2*. Con l'arrivo del contenuto scaricabile (DLC) *Il tempio dell'Aria* (*Air Temple*), però, Eldric fa il suo ritorno, pronto ad accompagnarci in una nuova avventura.

Nelle isole dei mari del sud è comparsa una temibile creatura, il gargoyle: da dove arriva? E quali sono le ragioni dietro il suo rapido diffondersi? Per rispondere a queste domande, dovremo esplorare l'Isola della Tempesta, in cui ha sede il misterioso Tempio dell'Aria. Lì verremo a capo del mistero, ma questo non significherà la fine di ogni grattacapo. In seguito, ci toccherà anche annichilire ogni traccia dei gargoyle da tutti i territori esplorabili, con l'aiuto prezioso di Eldric ma anche dei nostri vecchi compagni di viaggio.

L'avventura proposta da *Il tempio dell'Aria* non brilla né per originalità, né quanto a longevità. La nuova isola si risolve in un breve "corridoio" che lascia ben poco spazio alla libera esplorazione: anche il tempio in se stesso, apparentemente maestoso, non è altro che un modesto dungeon del tutto simile a quelli offerti dal titolo base.

Dal punto di vista della giocabilità, l'unica novità sostanziale è l'introduzione di una creatura nemica (il gargoyle, appunto). Per il resto, non ci sono abilità aggiuntive da apprendere né armi da utilizzare. C'è, però, un nuovo membro dell'equipaggio: lo stesso Eldric, che potrà accompagnare il nostro eroe, se vorremo, anche nelle missioni del gioco base.

Complessivamente, le aggiunte offerte da *Il tempio dell'Aria* sono abbastanza limitate: ci sentiamo, dunque, di consigliare il DLC solo a chi ha amato alla follia *Risen 2: Dark Waters* e non vuole privarsi di alcuna sua componente.

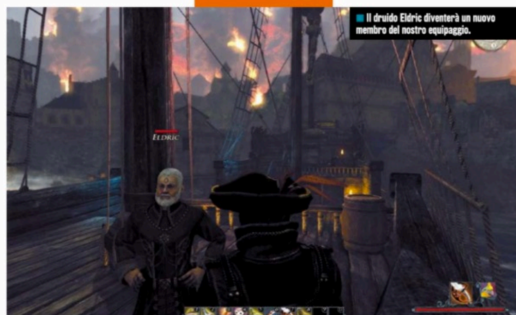
Mosè Viero



INSTALLAZIONE

1. *Risen 2* si appoggia alla piattaforma di distribuzione digitale Steam; il primo passo, dunque, è avviare Steam e cercare il DLC tra i prodotti in vendita
2. Cliccate sul pulsante di acquisto e procedete al pagamento: il DLC verrà subito scaricato e installato
3. Per accedere ai nuovi contenuti, bisogna aver raggiunto la fase di gioco in cui il protagonista è capitano di un vascello. Sarà sufficiente parlare con Patty per visualizzare il dialogo che attiva la nuova missione.


Nell'Isola della Tempesta, la visibilità lascia molto a desiderare.



Il druido Eldric diventerà un nuovo membro del nostro equipaggio.

VERDETTO



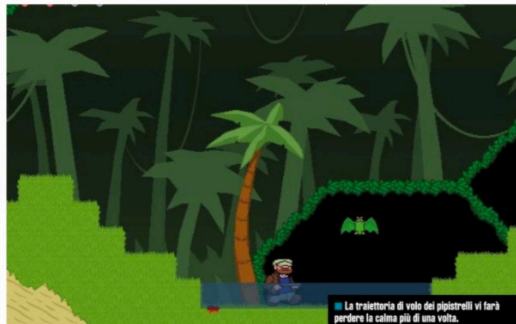
Il tempio dell'Aria è interessante, ma si conclude in poco tempo e non aggiunge nulla di significativo a *Risen 2*.

Piattaforme/Avventura

POACHER

Conigli assassini e spiriti da salvare.





La traiettoria di volo dei pipistrelli vi farà perdere la calma più di una volta.

- **Sviluppatore:** Ben "Yahtzee" Croshaw
- **Genere:** Piattaforme/Avventura
- **Dimensioni:** 77 MB
- **Internet:** fullyramblomatic-yahtzee.blogspot.it

MUOVERE critiche verso i videogiochi in modo ironico e singolare è ciò che ha donato visibilità e popolarità a Ben "Yahtzee" Croshaw.

Con le sue video-recensioni Zero Punctuation, caratterizzate da un flusso di parole senza sosta e un accento inconfondibile, Yahtzee è riuscito a dare visibilità anche al proprio lavoro come sviluppatore indie. *Poacher*, il suo più titolo più recente, narra le vicissitudini di un bracconiere dello Yorkshire che dovrà vedersela con nemici quantomeno curiosi, esplorando ambienti surreali che fanno da sfondo a una storia altrettanto... "particolare".

Poacher è un gioco di piattaforme con elementi esplorativi, una struttura che ricorda vagamente titoli come *Metroid*: proseguendo nella vostra avventura, guadagnerete potenziamenti e nuovi oggetti, aumentando punti vita e altre caratteristiche. I primi minuti sono un'esperienza quasi brutale, dovuta a un mix non troppo felice di nemici dalle traiettorie spietate e di un sistema di controllo basilare. Quest'ultimo ben si adatta allo stile rétro del gioco, ma sarà causa di frustrazione nel momento in cui incontrerete un pipistrello pronto a volare da una parte all'altra dello schermo, o uno dei tanti altri avversari che si porranno fra voi e il vostro obiettivo. Una frustrazione dovuta, principalmente, ai pochi punti vita (incrementabili giocando) e al posizionamento delle stanze adibite al salvataggio, che insieme ai salti non riusciti vi costringeranno a ripetere sezioni piuttosto lunghe e poco divertenti.

Una volta presa confidenza con i controlli (o meglio, imparato a contrastare un design caratterizzato da qualche problema), *Poacher* si rivela un titolo apprezzabile, con segreti da scoprire e una storia visionaria al punto giusto, condita da dialoghi divertenti. Il comparto grafico riesce a donare al gioco l'atmosfera voluta, ma i limiti di uno sviluppo senza troppa esperienza sono evidenti.

La sensazione è che l'idea alla base del gioco avrebbe potuto dar vita a un titolo più godibile e profondo, ma data la natura gratuita di *Poacher*, e trattandosi di un progetto sviluppato da un singolo appassionato, non è il caso di lamentarsi troppo.

Antonio Colucci

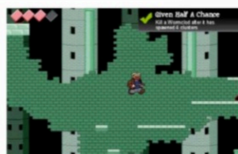
INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo **http://cdn.themis-media.com/media/sites/escapistmagazine/games/yahtzee/poacher_installer.1_1.exe** per scaricare l'eseguibile del gioco. Se cercate notizie ed eventuali aggiornamenti, visitate la pagina **fullyramblomatic-yahtzee.blogspot.it**

2 Una volta effettuata l'installazione, sarete pronti a giocare.



La varietà di trappole e oggetti da evitare è buona.



VERDETTO ★★☆☆☆

***Poacher* potrebbe farvi arrabbiare durante i primi minuti, ma è dotato di elementi gradevoli.**

MMORPG

CONTINENT OF THE NINTH

Azione frenetica e qualche ritardo di troppo.

- **Sviluppatore:** NHN Games
- **Genere:** MMORPG
- **Percentuale di completamento:** 100%
- **Internet:** c9.webzen.com

IL percorso compiuto da molti MMORPG provenienti dal continente asiatico è lungo e tortuoso. Sono numerosi i titoli che, una volta pubblicati in Cina, Corea del Sud e altri paesi orientali devono attendere anni prima di sbarcare anche da noi.

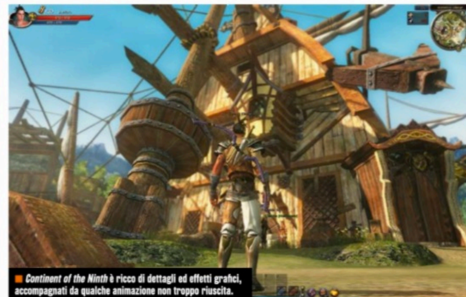
Continent of the Ninth (C9) ha fatto parlare di sé fin dal 2009 (anno del suo debutto in Estremo Oriente) proponendo un combattimento tutto combo e azione, fino a qualche tempo fa considerato ancora una novità. Oggi, *Dragon Nest* e *Vindictus* stanno saziando un appetito ridimensionato rispetto al passato, compromettendo un esordio occidentale non più così speciale. Webzen sta promuovendo il gioco in questi mesi, invitando gli utenti a eventi un po' spezzettati, ma sufficienti a farsi un'idea chiara su quasi ogni fronte.

Siamo in presenza di un MMORPG strutturato in centri di aggregazione (villaggi, città) all'interno dei quali accettare quest e incontrare altri giocatori, prima di avventurarsi all'esterno attraverso dei portali che delimitano il passaggio verso istanze (sezioni di gioco) personali o dedicate a un gruppo. Proprio come in *Dragon Nest*, quindi, vi ritroverete a combattere una serie di nemici utilizzando abilità acquisite aumentando di livello, controllando un personaggio appartenente a una delle classi disponibili (fighter, hunter, shaman e relative classi avanzate). Gli avversari saranno più o meno coriacei secondo il livello di difficoltà selezionato all'inizio della missione, e andranno abbattuti concatenando attacchi e andando a compiere combo segnalate nell'interfaccia. Al termine di molte delle vostre "scampagnate", vi troverete faccia a faccia con un boss, sconfitto il quale sarete giudicati attraverso un voto espresso in lettere. Una struttura ormai testata, funzionale e che riesce a divertire, cui *C9* aggiunge dettagli e attività secondarie non proprio originali ma in grado di meritarsi attenzione, come una porzione PvP strutturata in scontri organizzati, un sistema di professioni per creare oggetti e altro ancora.

Il comparto grafico del gioco offre un buon livello di dettaglio e numerosi effetti grafici; le mappe sono delimitate da barriere artificiali, particolare che farà storcere il naso agli appassionati dell'esplorazione, cui *C9* non è comunque dedicato. Le animazioni che accompagnano le abilità sono volutamente esagerate e ben caratterizzano le mosse assegnate, anche se spesso è facile notare una legnosità che stona con il resto.

Per partecipare alla Beta e agli eventi di *Continent of the Ninth*, puntate il browser all'indirizzo **c9.webzen.com**

Antonio Colucci



Continent of the Ninth è ricco di dettagli ed effetti grafici, accompagnati da qualche animazione non troppo riuscita.



Al termine delle missioni vi scontrerete con un boss, più o meno pericoloso secondo il livello di difficoltà scelto in precedenza.

esplora & GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.



A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Avventura grafica

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

C'erano uno gnomo, un'elfa e un umano alla ricerca di un artefatto…

NUOVA versione, finalmente sottotitolata in lingua italiana, per il demo di un'avventura con ambientazione fantasy realizzata dal team di sviluppo tedesco KING Art Games.

Il gioco di prova mette a disposizione degli appassionati di punta e clicca circa due ore di divertimento, poiché propone una sostanziosa porzione del secondo capitolo della storia. Nel demo vestiremo i panni dello gnomo Wilbur, che ha raggiunto la città di Seastone per mostrare all'Arci-Mago un anello consegnatogli da un vecchio Gremlin. Per riuscirci, però, ha bisogno di ottenere un diploma di mago. Wilbur è uno dei tre personaggi interpretabili nel gioco completo (oltre all'elfa Ivo e all'umano Nate), basato su una trama divertente e supportato da un comparto grafico di ottima fattura. Durante la loro ricerca del classico artefatto magico e potentissimo che non deve cadere nelle mani sbagliate, i nostri eroi si imbarcheranno su una nave volante per dare vita a una serie di divertenti peripezie, all'insegna della comicità. Se le avventure grafiche sono il vostro pane quotidiano, vale senz'altro la pena di provare questo demo. La procedura d'installazione è completamente in italiano, per cui sarà sufficiente seguire le istruzioni per iniziare a giocare senza difficoltà. Il demo di *The Book of Unwritten Tales* occupa quasi 1,8 GB di spazio su hard disk.

COMANDI PRINCIPALI
Per comandare il buffo Wilbur è sufficiente il mouse.



Riusciranno i nostri eroi a mettere le mani sul magico artefatto prima dell'Esercito delle Ombre?

Casa: **Adventure Productions**
Requisiti: **CPU 2.4 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP SP3/ Vista/7**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo**, quindi **Programmi e funzionalità** e scorrete l'elenco cercando la voce **The Book of Unwritten Tales Demo**. Cliccate su **Disinstalla** e seguite la procedura automatica accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

ADAM'S VENTURE EPISODE 3: REVELATIONS

Genere: Avventura grafica
Casa: Iceberg Interactive
Requisiti: CPU 2 GHZ, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, Windows XP/Vista/7

Un viaggio nel tempo per scoprire qualcosa in più sul passato di Adam, per questa terza e ultima avventura dedicata alle imprese del più famoso emulo di Indiana Jones, che mostra anche il suo incontro con l'archeologa Evelyn in occasione di una spedizione nella cittadina francese di Luz. Per installare il demo, della durata di venti minuti, è sufficiente disporre di 1,16 GB di spazio libero su disco fisso, accettare il contratto di licenza e decidere se consentire accesso al programma a tutti gli utenti o meno. Al momento di installare le DirectX, se non desiderate la toolbar di Bing accertatevi di deselezionare l'opzione "Installa Bing Toolbar" dalla seconda schermata.

CAPTAIN MORGANE AND THE GOLDEN TURTLE

Genere: Avventura grafica
Casa: Reef Entertainment
Requisiti: CPU 1.6 GHZ, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7

Demo sottotitolato in italiano della durata di venti minuti per l'avventura grafica sviluppata da Wizarbox e ambientata nei Caraibi, con protagonista una fanciulla che vuole diventare un "temibile pirata"! Per installare il demo è sufficiente disporre di 1,16 GB di spazio libero su disco fisso, accettare il contratto di licenza e decidere se consentire accesso al programma a tutti gli utenti o meno. Al momento di installare le DirectX, se non desiderate la toolbar di Bing accertatevi di deselezionare l'opzione "Installa Bing Toolbar" dalla seconda schermata.

THE DAME IN BLACK CASE

Genere: Avventura grafica
Casa: BluMiAl Studios
Requisiti: CPU 2 GHZ, 1GB di RAM, Scheda video 128 MB, Windows XP/Vista/7

Versione completa dell'avventura grafica gratuita realizzata dal team italiano BluMiAl Studios, che ha come protagonista il detective John Pileggi, impegnato a risolvere l'omicidio della "dama in nero" Susanne Long. Prima di iniziare a giocare, è necessario installare i font presenti sul DVD (nella cartella **Dati\Demo\The Dame in Black Case**): per farlo è sufficiente copiare il file **bravengn.tff** sul vostro computer, nella cartella **C:windows/font**. Il gioco richiede 618 MB di spazio libero su hard disk ed è completamente gratuito, ma dalla schermata di avvio è possibile cliccare un link PayPal per effettuare una donazione agli sviluppatori, se avete gradito il loro lavoro.



CAPTAIN MORGANE AND THE GOLDEN TURTLE

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Quattro particolari titoli indipendenti che propongono una nuova invasione di zombi (*I shall remain*), riflessioni sulla guerra grazie alla giornata tipo di un militare (*Unmanned*), una spiazzante avventura nello spazio (*Egress*) e la versione originale di un'avventura grafica vecchia scuola recentemente riproposta in edizione migliorata (*The Journey Down*).

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

In aggiunta al manuale in formato PDF e in italiano di *Metro 2033*, il gioco allegato a questo numero di GMC, la sezione dedicata agli add on propone un Mod per *Amnesia: The Dark Descent*, una nuova campagna in singolo per *Crysis* e *Crysis Wars*, un Mod per sostituire Sheva con Jill in *Resident Evil 5* e un restyling grafico completo per *GTA IV*.

Una selezione di nove filmati appartenenti ad alcuni fra i giochi più attesi dei prossimi mesi. Spiccano senz'altro *Assassin's Creed III, Dishonored* e *Aliens: Colonial Marines*, ma c'è spazio anche per gli altrettanto notevoli *Crysis 3, Sleeping Dogs, Darksiders II, MechWarrior Online, Medal of Honor Warfighter* e *Project CARS*.

Mod e Add On

THE MUTANT FACTOR (MOD PER *CRYSIS*)
Una nuova campagna single player disponibile in due versioni: una per *Crysis* e una per *Crysis Wars*. Il Mod è ispirato a giochi come *Half-Life* e *F.E.A.R.*, comprende 3 mappe (Infection, Gestation e Mutation) e mette il giocatore nei panni di Phoenix, inviato a indagare su una strana emissione di energia nella Corea del Nord. Durante il viaggio, Phoenix inizia ad avere visioni sulla figlia perduta Tara e si ritrova intrappolato in una struttura sotterranea.

IN DA HOUSE (MOD PER *AMNESIA: THE DARK DESCENT*)
Un'iniezione aggiuntiva di paura con un Mod per l'inquietante *Amnesia: The Dark Descent* che si rifà all'appartamento del suo sviluppatore.

ICENHANCER (MOD PER *GTA IV*)
Restyling grafico per *Grand Theft Auto IV* che, se utilizzato su PC con alte prestazioni, apporta notevoli miglioramenti alle texture e agli effetti visivi del gioco. Il Mod funziona correttamente con *GTA IV* aggiornato alla versione 1.0.4.

ULTIMATE JILL OVER SHEVA (MOD PER *RESIDENT EVIL 5*)
Se siete degli affezionatissimi della coppia "originale" di *Resident Evil*, divertiteti a sostituire Sheva Alomar con l'iconica Jilla Valentine grazie a questo semplice ma efficace Mod per il quinto capitolo del survival horror più famoso degli ultimi quindici anni!

CONTENUTI AGGIUNTIVI PER *METRO 2033*
Il manuale in italiano e in formato PDF di *Metro 2033*, lo sparatutto in prima persona ispirato all'omonimo romanzo russo e allegato a questo numero di GMC.


ICENHANCER


THE MUTANT FACTOR

Driver

AMD/ATI Catalyst 12.4
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

NVIDIA Forceware 301.34
La versione più aggiornata dei driver per le schede video NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

Utility

3d Analyze v2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Acrobat Reader X 10.1
L'ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui è realizzato anche il manuale del gioco completo allegato ogni mese a GMC.

Avira antivirus
Un efficace antivirus in italiano, gratuito se utilizzato per uso personale. Addio minacce per il vostro computer!

CCleaner v3.16
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

CD Burner XP 4.4.0.2971
Programma in italiano per masterizzare comodamente e senza spese aggiuntive CD, DVD, CD Audio e supporti riscrivibili.

Cobian Backup
Un utile programma gratuito per gestire e programmare comodamente i vostri backup periodici e non.

CDEx
Affidate la gestione dei vostri CD audio a questo comodo programma.

Filezilla 3.5.3
Un ottimo client FTP completamente gratuito e accessibile a tutti grazie all'interfaccia in italiano.

Firefox 11.0
La versione più recente e in italiano del noto browser Internet di Mozilla.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

GIMP
L'alternativa open source a Photoshop. Un programma di grafica completo e ricco di opzioni, accompagnato da un indispensabile manuale in italiano.

Irfanview V4.30
Un visualizzatore d'immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

OpenOffice ITA
Valida alternativa a Microsoft Office che offre fogli di calcolo, scrittura e altre funzioni.

PDF Creator 1.2.3
La risposta alle vostre esigenze di creazione documenti in formato .pdf. Il programma installa una stampante virtuale che genera file nel formato Acrobat.

Recuva 1.4.1
Per recuperare file cancellati per errore, provate questo indispensabile programma freeware: non dovrete più dire addio a documenti e immagini che credevate perduti.

Speedfan 4.45
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

VLC Media Player 2.0.1
Il programma ideale per visualizzare in un baleno qualsiasi formato video.

Winrar v4.0
Ultima versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

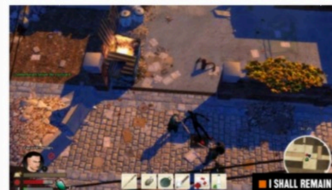
Indie

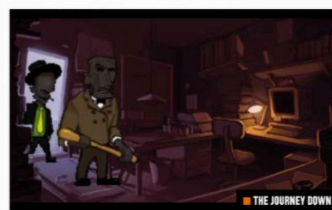
I SHALL REMAIN
Ennesimo caso di contagio di un pericoloso virus che trasforma gli esseri umani in zombi. Nei panni di un marine dovrete far fuori i famelici nemici infettati dal virus Z0M-31, in questo prologo di un GdR indipendente caratterizzato da un'insolita visuale a volo d'uccello. Il gioco richiede l'installazione e occupa poco più di 500 MB di spazio libero su disco fisso.

EGRESS
Una particolare avventura ambientata nello spazio, con finali multipli e atmosfere inquietanti. Durante il primo tentativo di avvio del gioco potreste incappare in qualche difficoltà per colpa delle impostazioni grafiche. Per risolvere il problema è necessario modificare le impostazioni predefinite cliccando due volte sul file **winsetup.exe** e provare diverse combinazioni. In particolare, potrebbe essere sufficiente modificare la voce **Graphics Driver** selezionando Direct3D 9 e attivare/disattivare la visualizzazione a schermo intero (la prima opzione a sinistra).

THE JOURNEY DOWN
Versione originale e con grafica "vecchia scuola" di un'avventura che è stata recentemente riproposta in un'edizione episodica ed esteticamente migliorata. I protagonisti di *The Journey Down* sono due ragazzini che lavorano in una stazione di rifornimento, e i personaggi del gioco sono tutti rappresentati con curiose maschere tribali. In caso di eventuali problemi di visualizzazione, vale quanto scritto qui sopra a proposito delle impostazioni grafiche necessarie per giocare a *Egress*.

UNMANNED
Un gioco in flash realizzato da un collettivo guidato dall'italiano Paolo Pedercini. *Unmanned* segue la giornata di un pilota di un drone militare americano, presentandola sotto due punti di vista diversi: da un lato dello schermo quello introspettivo e dall'altro quello della monotonia quotidiana. Più che un gioco vero e proprio, un'esperienza che spinge a riflettere.


I SHALL REMAIN


THE JOURNEY DOWN

Patch

ANNO 2070 V1.0.5
Nuovo, corposo aggiornamento per lo strategico di Ubisoft che apporta una serie di piccole modifiche riguardanti, in particolare, miglioramenti nella generazione casuale delle mappe, adesso più diversificate.

CRUSADER KINGS II V1.05F
Patch per il gioco strategico firmato Paradox, che aggiunge testi mancanti, previene un crash occasionale che si verifica in caso d'assedio e apporta modifiche generali al bilanciamento.

PRO EVOLUTION SOCCER 2012 V1.06
Migliorie e modifiche generiche per la simulazione di calcio di Konami, che riguardano chat e tutte le modalità di gioco.

THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION V3.1
Aggiornamento dedicato all'Enhanced Edition di *The Witcher 2*, che riguarda il rapporto fra le dimensioni dello schermo, la compatibilità con i salvataggi di versioni precedenti del gioco, problemi rilevati da utenti Steam e altri miglioramenti generali.


THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION

Video

- *Aliens: Colonial Marines*
- *Assassin's Creed III*
- *Crysis 3*
- *Darksiders II*
- *Dishonored*
- *MechWarrior Online*
- *Medal of Honor Warfighter*
- *Sleeping Dogs*
- *Project CARS*

guida al
GIOCO COMPLETO



Nella Russia sconvolta da un devastante conflitto atomico, le viscere della terra sono l'unico rifugio sicuro rimasto. O forse no?

METRO 2033

Metro 2033 richiede necessariamente una connessione a Internet per l'attivazione

Come giocare

Per giocare a *Metro 2033* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Metro 2033**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Giochi** o, se preferite, aprendo direttamente **Steam (menu Start > Steam).** Se opterete per questa interfaccia, dovrete selezione il menu **Visualizza > Elenco Giochi**, quindi cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse su *Metro 2033* per lanciarlo.

Il manuale

Il manuale di *Metro 2033* non è installato con il resto del gioco, mentre è accessibile tramite Steam, ma unicamente in lingua inglese. Non disperate però, poiché sul DVD demo (l'altro disco presente nella confezione) è presente la versione in italiano: la troverete nella cartella **Dati\Mod\Manuale Metro 2033.** Vi ricordiamo che per leggere il manuale avrete bisogno del software Acrobat Reader. Nel caso in cui tale programma non fosse già installato sul vostro computer, potrete trovarlo nella sezione Utility, sempre sul DVD demo.

La lingua

Metro 2033 è completamente tradotto nella nostra lingua: menu, testi a schermo e dialoghi compresi.

NATO dalla geniale intuizione di Dmitry Glukhovsky, *Metro 2033* è la trasposizione digitale dell'omonimo romanzo, vero e proprio best seller in patria.

In questo racconto si narra di un futuro assai oscuro, in cui hanno preso vita i timori tipici della Guerra Fredda, piuttosto che gli scenari di terrorismo odierni. La paura di un devastante conflitto nucleare appartiene alle generazioni nate a cavallo fra gli Anni '60 e i '70, quando film come "The Day After" spiattellavano davanti agli occhi degli spettatori le terrificanti conseguenze di una guerra a base di testate atomiche. Il tema apocalittico è però tornato prepotentemente alla ribalta negli ultimi tempi, grazie anche a titoli come *Fallout 3* e il qui presente *Metro 2033*, che oltretutto introduce elementi tipici dei survival horror.

Vengono raccontate le vicissitudini dei sopravvissuti al conflitto, costretti a vivere nelle principali stazioni della metropolitana di Mosca, sia per sfuggire all'inverno atomico e alle radiazioni della superficie, sia per difendersi da qualcosa di ancora più letale, se possibile. Non bastassero i rischi derivati dall'esposizione a uranio, plutonio e via di questo passo, tocca fare i conti con mostruose creature arrivate da chissà dove, che hanno una spiccata predilezione per la carne umana.

Nel gioco, che è uno sparatutto in prima persona (FPS), interpreterete il ruolo di un giovane di nome Artyom, incaricato di portare un messaggio di vitale importante presso la stazione metropolitana di Polis. Un viaggio rischioso, dove non solo avrete a che a fare con i Tetri (gli essere mutati cui si accennava poche righe sopra), ma dovrete difendervi persino da banditi e tagliagole della peggior specie.

Metro 2033 è un titolo di grande caratura, caratterizzato da atmosfere lugubri e da ambientazioni inquietanti, in un contesto di sopravvivenza pura, dove occorrerà lottare fino all'ultimo proiettile con un numero crescente di ostili d'ogni genere. Non mancheranno neppure sequenze all'aperto, dove però dovrete essere molto rapidi per evitare un'esposizione eccessiva alle polveri tossiche (per non parlare di certi abominevoli esseri volanti. . .).

Una trama complessa vi guiderà in un mondo fatto di città/stazioni, ognuna governata con regole ferree e con un piglio alquanto oppressivo, quasi dittatoriale. In questo clima tutt'altro che piacevole, sarà necessario scendere a patti con una penuria d'armi e proiettili da non sottovalutare: proprio per questo motivo conviene sempre rovistare i corpi dei nemici dopo ogni scontro, tenendo bene a mente che le munizioni rappresentano la forma di baratto più diffusa in questo mondo. In ogni caso, è sufficiente ricordare che qualsiasi cartuccia risalente all'epoca pre-conflitto vale molto più di quelle prodotte "artigianalmente" in seguito.

Altra caratteristica importantissima sarà la vostra attrezzatura. In un gioco in cui non di rado ci si muove fra gallerie scarsamente illuminate, se non addirittura completamente buie, torce, accendini e visori notturni possono fare la differenza fra la vita e la morte. A proposito, non troverete praticamente alcun indicatore a schermo, quindi per determinare il vostro stato di salute dovrete fare affidamento sugli input visivi (schizzi di sangue copriranno sempre più la visuale) e auditivi (il battito cardiaco più rapido). Più o meno lo stesso discorso vale per il numero di proiettili rimasti: alcune armi avranno un contatore visibile in basso a destra, altre invece direttamente montato sul corpo stesso del fucile o del mitra. Anche se questa configurazione potrebbe sembrare un po' spiazzante, specialmente per chi è abituato a titoli come *Call of Duty* e simili, tale scelta vi farà sentire sentire sempre sul filo del rasoio.

Metro 2033 è un'esperienza che va vissuta dal primo all'ultimo secondo, dove non tutto è come sembra e dove bisognerà farsi carico di un fardello tale da determinare il futuro dell'umanità.



Requisiti di sistema



Il sistema minimo per giocare a *Metro 2033* è costituito da un processore dual core 2 GHz (Intel Core 2 Duo, AMD Athlon 64 X2), 1 GB RAM (2 GB con Windows Vista o 7), una scheda 3D 256 MB DirectX 9.0c con supporto PS 3.0 (GeForce 8800, Radeon X1900), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x, 10 GB su disco fisso e una connessione a Internet per l'attivazione. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore quad core a 3 GHz, 4 GB RAM, una scheda 3D 1 GB DX 11 (GeForce GTX 260, Radeon HD 4890 o superiori). I sistemi operativi supportati sono Windows XP, Vista e 7. È possibile abilitare il 3D stereoscopico attraverso la soluzione GeForce 3D Vision di NVIDIA (è richiesto un kit monitor 3D 120Hz + relativi occhiali). Le schede video integrate dei sistemi notebook non sono totalmente supportate, quindi potrebbero dare problemi o impedire completamente il funzionamento corretto del gioco.

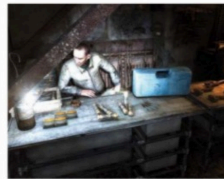
Installazione di Metro 2033

Verificate che il vostro PC sia regolarmente connesso a Internet, quindi inserite il DVD nel lettore e cliccate su **Esecuzione di Setup.exe.** Se ciò non dovesse accadere, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **Setup.exe**. Si aprirà immediatamente un riquadro relativo alla selezione della lingua, quindi dal menu a tendina scegliete **Italiano** per procedere. Nella finestra successiva, cliccate su **Installa Metro 2033**. Vi verrà proposta la lettura del classico EULA, selezionate **Accetto i termini della licenza** per proseguire. Verranno inizializzate tutta una serie di installazioni automatiche, a partire da quella delle librerie Microsoft Visual C++ 2005 Redistributable. Cliccate poi su **Avanti > Installa**. Se a questo punto **NON** disponete di un account Steam, andate al paragrafo **Installazione di Steam** e seguite la guida. Se, invece, avete un accesso a Steam, inserite i vostri dati (Nome Account e Password) come di consueto. Dopo qualche secondo, il gioco vi chiederà il **Codice Prodotto: lo trovate stampato sul retro della confezione**, ed è composto da una combinazione di numeri e lettere per un totale di 15 caratteri suddivisi in tre blocchi. Digitateli con attenzione, evitando di confondere gli 1 (uno) con le I (di India) e gli 0 (zero) con le O (di Oscar). Se il codice è stato accettato, nella schermata successiva troverete la dicitura **Attivazione eseguita!**, pertanto cliccate su **Avanti** per decidere se volete creare un collegamento con l'icona di gioco sul desktop e/o nel menu Start di Windows. Selezionate poi **Avanti** per avviare la copia dei file su disco fisso.
Al termine della procedura, scegliete **Visualizza libreria giochi di Steam** e attendete l'aggiornamento automatico del gioco: il download richiederà un tempo variabile determinato dalla velocità della vostra connessione, ma in ogni caso tenete conto che si tratta di una patch piuttosto corposa, pari a circa 3 GB. I miglioramenti rispetto alla versione base sono tanti e tali (specialmente se disponete di un hardware recente), che vale la pena attendere il completamento della procedura.

Disinstallazione di Metro 2033

Per disinstallare *Metro 2033*, accedete al **Pannello di controllo**, fate doppio clic su **Installazione applicazioni** e, dopo aver selezionato l'icona del gioco, premete sul pulsante **Cambia/Rimuovi**. A questo punto, seguite la procedura guidata per dire addio all'inquietante metropolitana di Mosca. I vostri salvataggi e i progressi non saranno comunque persi per sempre, ma verranno memorizzati attraverso il cloud di Steam. In pratica, saranno conservati sui server di gioco più o meno per sempre, l'importante è che utilizziate sempre il vostro profilo per accedere al client di Valve.

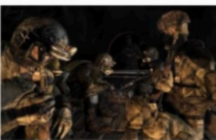


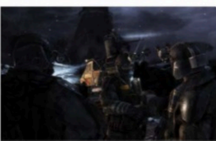


Il codice di installazione

In fase d'installazione vi verrà chiesto d'inserire un codice (**Codice Prodotto**). Lo troverete stampato sul retro della custodia del DVD di gioco. **Per l'autenticazione è necessario essere collegati a Internet.** Nel caso in cui il codice d'installazione di *Metro 2033* fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.


Se vi siete persi o avete bisogno di ricordare i dettagli della missione in corso, premete il tasto M.





Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Steam achievement

Metro 2033 presenta 48 Steam achievement, ottenibili completando quasi al 100% il gioco in modalità Ranger Easy. Abbiamo scritto "quasi" poiché per sbloccare tutti gli obiettivi è necessario giocare in modalità Ranger Hardcore, in pratica il livello di difficoltà più alto in assoluto.

Il visore notturno può fare la differenza fra la vita e la morte, quindi, quando occorre, tenete premuto il tasto N.

Metro 2033 non tradisce le aspettative, quando si tratta di spaventare il giocatore...

Installazione di Steam

Metro 2033 è un titolo che richiede una serie di caratteristiche per funzionare correttamente, compresa una **connessione a Internet obbligatoria**, necessaria per registrarsi a **Steam**.
Il gioco che trovate allegato a GMC, benché in formato DVD, necessita di un'installazione di Steam attiva sul vostro PC. Se già utilizzate questo software, dovrete semplicemente accedere al vostro account come sempre, mentre se non lo avete mai attivato e/o installato, vi consigliamo di leggere attentamente questa guida:

1. Seguite la procedura descritta nel box **Installazione di Metro 2033** fino a quando vi verrà proposto di attivare il client di Steam. Accettate e proseguite.

2. Se desiderate cambiare la cartella di destinazione cliccate su **Sfoglia**, altrimenti selezionate **Installa.**

3. Una volta completata la procedura d'installazione, Steam si connetterà online e procederà ad aggiornarsi in maniera del tutto autonoma.

4. Finito l'aggiornamento, dovrete selezionare **Crea Nuovo Account**.

5. Vi verrà proposto il **Contratto di Adesione a Steam**. Dovrete selezionare **Accetto** per andare avanti.

6. Inserite un nome a vostro piacimento nella sezione **Nome account**, quindi una parola d'ordine nel campo **Password** e **Conferma password**. Questa sezione è a vostra discrezione e vi consigliamo di scegliere con cura i dati che andrete a inserire, segnandoveli poi da qualche parte.

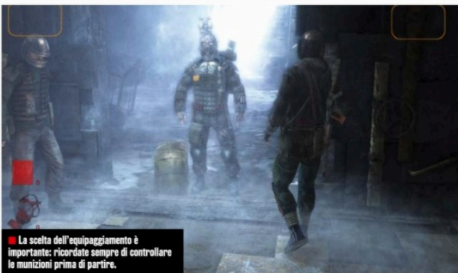
7. Qui dovete inserire il vostro **indirizzo e-mail**, possibilmente quello che usate più spesso. Vi arriverà, una volta completata questa procedura, una mail di conferma con un link relativo al vostro account (conservatela con cura per utilizzi futuri).

8. L'ultimo passaggio riguarda la cosiddetta **Domanda Segreta**: dall'apposito menu a tendina dovrete scegliere uno dei sei possibili quesiti, che vanno dal nome della squadra del cuore a quello del proprio animale domestico, insomma dettagli che potete conoscere solo voi. È un ulteriore filtro di protezione per il vostro account.

9. Procedete con l'installazione, l'inserimento del codice e l'aggiornamento online, seguendo le indicazioni descritte nel box **Installazione di Metro 2033**.

Modalità offline di Steam

Per chi dispone di una connessione a Internet a consumo o non particolarmente veloce, è possibile, una volta completata correttamente e la procedura d'installazione, giocare in modalità offline. Per fare questo, occorre aprire il client Steam e, dall'omonimo menu, selezionare **Vai offline**, quindi nella finestra successiva **Riavvia in modalità offline**. Dopo questa semplice operazione non sarete più costretti a connettervi a Internet. Ricordate che, in questo modo, non saranno disponibili le opzioni di salvataggio cloud, né tantomeno riceverete eventuali aggiornamenti sul gioco.


La scelta dell'equipaggiamento è importante: ricordate sempre di controllare le munizioni prima di partire.

Titoli di CODA



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, scoprite con Danilo Gabrielli perché i videogiochi odierni hanno difficoltà ad assumere forme nuove e coraggiose.

Nessuna nuova, buona nuova

SPESSO, in passato, ci si è lamentati per la censura che aveva colpito alcuni videogiochi, invocando un'irrinunciabile libertà d'espressione per il nostro medium preferito.

Ciò che più frequentemente risultava evidente, in queste incresciose vicende, era anzitutto l'incompetenza di chi agitava lo spauracchio della violenza per colpire e demonizzare i videogame: benpensanti digiuni di giochi, nonché giornalisti dall'alto grado di superficialità.
In queste accuse, tuttavia, a ben guardare non c'era nulla di preoccupante. Spesso e volentieri lo scopo era solo quello di aumentare il sensazionalismo, qualcosa che fa spettacolo nella grande maggioranza dei casi. E la nostra società satura di stimoli ci insegna che, se una cosa fa spettacolo, sicuramente è destinata alla visibilità e al successo, a patto che lo spettacolo stesso sia nuovo e intrigante.

Quello che desta più apprensione, a mio modo di vedere, è una particolare caratteristica dei videogiochi odierni: la standardizzazione della loro forma. Sarà forse l'occhio allenato dell'addetto ai lavori, ma non riesco a scovare alcuna sorpresa nelle schermate dei titoli che campeggiano sulle pagine di GMC degli ultimi mesi (anni?). Gli sviluppatori sembrano impegnati con tutte le proprie forze nel fare in modo che le cose escano per benino. Vedo con quale attenzione preparano il logo, definiscono l'interfaccia, rifiniscono i modelli, preparano il tutorial, curano i dialoghi, ascoltano i feedback degli appassionati del precedente capitolo, perfezionano le scelte cromatiche, allestiscono i trailer di lancio, avviano la campagna promozionale. Durante la partita, in genere, scorre tutto a meraviglia. Talvolta ci si annoia un po' e il commento che sorge spontaneo è "niente di nuovo". I giochi usciti nel 2005 sono ancora graficamente e tecnicamente validi anche se non si usano più i medikit perché la salute, oggi, si ricarica automaticamente.

Nessuna rivoluzione è già avvenuta o è in vista, e pare che la formula per il successo sia di ripresentare vari cliché. Se questo è quasi normale dal punto di vista delle megaproduzioni mainstream, più preoccupante sembra, a mio avviso, l'andazzo che va prendendo la scena indie: anche qui, spesso, la definizione pare solo la connotazione di uno specifico tipo di gioco dai particolari stili grafici e di gameplay. Stili alquanto omogenei e stereotipati, talvolta anche in quei titoli che vorrebbero autoproclamarsi "fuori di testa". Forse, molto semplicemente, non si tratta di un problema di offerta, ma di domanda. Giochi estranei alle regole della consuetudine (non scritte ma ugualmente stringenti, quasi quanto quelle della censura) esistono ancora e vengono sfornati regolarmente, fronteggiando successi alterni (leggi: vendite incerte).
Per questo parliamo, in tal caso, di "nicchie". La verità è che, purtroppo, tendiamo a idealizzare il mondo del videogame, identificandolo con una piattaforma dalla libera espressione, quando invece si tratta di un mercato come un altro. Cercare nuove vie in un mercato è un'operazione costosa e, quando riesce, è soggetta all'immediata rincorsa (a prezzi inferiori) di un numero infinito di cloni. Meglio, allora, sfruttare le cosiddette "cash cow" (le "mucche da soldi") finché dispensano ancora qualcosa.

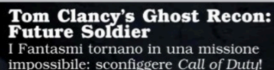
Almeno per quanto riguarda il videogioco, sembra che non siano arrivati i tempi delle vacche magre. Prepariamoci, quindi, a "*Call of Battlefield: Modern Warfare Bad Company Tango Reboot 2X*". Qualcuno dirà che è brutale e invocherà la censura. Qualcun altro citerà uno studio in cui si dimostra che i videogame non istigano alla violenza. Voi, per favore, urlate a gran voce che è uno scandalo che nel gioco non siano presenti l'esercito portoghese e i canguri volanti. E se qualche sviluppatore indie deciderà di infilarli nel suo nuovo titolo, ditegli che non vale fare l'anticonformista: lui lo è per etichetta.



L'ANGOLO DEL CONFORMISTA

Danilo Gabrielli, marchigiano, si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal lontano 2004. Ha una viscerale passione per i videogiochi.

Nel prossimo numero



Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

I Fantasmi tornano in una missione impossibile: sconfiggere *Call of Duty*!

Il numero di agosto sarà in edicola il 27 di luglio!

Inoltre, nel prossimo numero...

...trovi anche:

E3 2012

Non perdete lo speciale con tutti i giochi più attesi mostrati alla fiera delle meraviglie!



Civilization V Gods and Kings

Un'espansione ricca e preziosa come un tesoro maya!

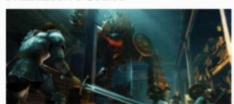


Gioco completo!

Drakensang

The River of Time – Edizione Oro

Un grande GdR fantasy, comprensivo dell'espansione *Phileasson's Secret*!



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it
Mensile – 8,90 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea – direttore@giochiperilmiocomputer.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@giochiperilmiocomputer.it
Massimiliano Rovati (Responsabile di redazione)
Alberto Falchi (Responsabile hardware)
Raffaello Rusconi (Responsabile news)
Luca Patrian (Impaginazione)
Marina Albertarelli (Segreteria)

Hanno collaborato:
Vincenzo Beretta, Primoz Skulz, Alessandro Galli, Nemesis, Giovanni Immobile, Ariella Giulivi, Paolo Cupola, Andrea Giongiani, Elisa Leanza, Danilo Gabrielli, Antonio Colucci, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Fabio Bortolotti, Tito Parrello, Roberto Bruno, Claudio Chianese, Simona Maiorano, Alessandro Gambino, Marco Calcaterra, Joseph Massena

Digital media coordinator:
Massimo Allievi

Iconografie e fotografie:
Marco Coppola

Pubblicità:
Stefano Lisi – stefanolisi@sprea.it – 335.62.87.272
Luigi De Re – luigidere@sprea.it – 339.45.46.500

Abbonamenti:
Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.myabb.it/giochiperilmiocomputer oppure **abbonamenti@sprea.it**; puoi anche abbonarti via fax 030 3198412, per telefono 199 111 999 dal lunedì al venerdì dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi € 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore. Per chi volesse abbonarsi dall'estero +39 041 5099049.

Arretrati:
Si acquistano on-line all'indirizzo:
www.giochiperilmiocomputer.it/arretrati
Per informazioni o richieste:
arretrati@giochiperilmiocomputer.it
oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 – Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente – amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

Collegio Sindacale:
Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:
Anna Nese – amministrazione@sprea.it

Foreign rights:
Gabriella Re – international@sprea.it

Marketing & pubblicità:
Walter Longo – marketing@sprea.it

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.
20090 Segrate (MI)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 1/3/1997 con il n. 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano